





TE TO ME II



100万同时在线。 成城中国风游白金旗观

4 10.07 16

公司特准各了精美的礼品随机 图送给您! http://nie.163.com/88 只需查录以上回址并输入

METEASE
WWW-168-com



于是我决定说一个谎话

年

他到:广州市市市市路 382-296 以有世界广场 56 楼 代点:020-85548382 含布也店:020-85525859 广作职务:020-85936163-66 规定设介作:020-85525753 福贝斯特:020-85553771 客制也店:020-85551557 客职专用信箱:gm01a@ servica netease co







管 中国科学技术协会

办-科学普及出版针

编辑出版:(家用电脑与游戏)杂志社 办公地址:北京市海淀区黑济庄 18 号院 1 号楼 1104 室

邮改编码 100036

话。(010)88146001

寬。(010)88117608 #Il- www.playgamer.com F66

由子信箱:play@playgamer.com

主 编王潜 常务副社长。宋爱华 执行主编:刘威 编辑部主任 梁华栋 罗东东 编辑/记者:谷岩 周越 石磊 美术编辑: 背斌 单非 艾洋 编读热线:(010)88146003-30

项目总监 刘淑惠 广告总监: 蒋同庆 广告经理,李丽 李宗泽 电子信箱:ad@playgamer.com

发行经理:王瑞 电子信箱: publisher@playgamer.com

上海代表处:赵廷 李帅 由 法(021)58787033 电子邮箱:dagou@playgamer.com

号:ISSN 1009-6183 邮发代号 82-622

国内发行。北京市报刊发行局 国外发行代号。1359M

国外发行-中国国际图书贸易总公司 bk@mail.cibtc.com.cn

广告经营许可证。京海工商广字第8011号 刷。北京国彩印刷有限公司 价,9.80元

#### 健康游戏忠告

抵制不良游戏,拒绝盗版游戏。 注意自我保护,谨防受骗上当. 适度游戏盐贴,沉迷游戏伤身。 合理安排时间,享受健康生活。 稿件授权声明

凡向本刊投稿并被录用,由本刊支付稿酬的稿 件,均视为稿件作者同意以下条款

、文责自负。作者保证其拥有该作品的完全著 作权(版权),该作品不便犯任何他人的著作权, 2、全权许可。(家用电脑与游戏)杂志有权以任何形式!包括但不限于纸媒体、网络、光盘等介质)使用、编辑、修改该作品,无须另行征得作者同 意,无须另行支付稿酬:

3、独家使用。未经(家用电脑与游戏)杂志书面 

版权声明

本刊刊登的所有内容(除转载部分外),未经 《家用电脑与游戏》杂志书面许可,任何单位和个 人不得以任何形式使用 (包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版 )该作 品,著作权法另有规定的除外。







#### 第一频道

金山游戏专区 36 48 金山新闻 38 49 剑侠情缘 Online II 39 制作内幕独家披露 40 融入春秋,享受生活 41 -《幻想春秋 Online》新手指南 42

目标游戏专区 54 天骄 II 1.0 版本预告

55 天骄 [] 侠客进阶心得 天骄II火巫师完整练级路线 网易游戏专区

58 飞飞战斗天书 60 智慧就是银子 61 网易活动看板

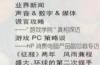
九城游戏专区

现场特报:魔兽公测日发布直击 62 现场特报:"魔兽可乐"冰爽体验 63 攻略手札:魔兽世界 99 条军规 65 网游异动:奇迹 MU 攻城战揭秘

天堂川专区 66

天堂 | [综合信息台 68 睿智与狰狞 -天堂 || 大陆探秘之怪物传





#### 25 新作谏涕 26

12

16

17

23

24

28

29

30

31

32

33

34

特拉德历代记:衰落 神鬼寓言: 最终之章 上古卷轴IV湮没 幻想三国志II 时间转变 魔法门英雄无敌V 赏金奇兵Ⅱ库珀的复仇 夺命狂飙 187 龙晶 魔法之战

古墓丽影:传访 EQ2 世界巡流 万王之王 完美世界

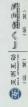
真封袖 排粉



雷爵出品,经典之作 110.11/1/101/2011

# 英雄诞生的时代!

3D奇幻万人在线网络游戏



## 欲望和能力

"中文互联网区别于其他地方的最大特 点,就是没有支付能力的用户,在支撑着中国 网络公司的盈利, 典型例子就是短信和网游。 这样的现状决定了中国网络的最大特点,就 是病态加变态。"这是一位资深 IT 评论家谈 及当前网络盈利模式时的感慨。

"病并变态着"的总结。在这个圈子里混 久了的人大都能颔首会意,而"没有专付能力 的用户"的说法,也是不太精准但很到位的评 断。网络游戏主要面向大中学生或者刚出校 门挣不了几个子儿的年轻人,用户群体特征 与产品市场定位十分吻合, 而网络游戏的运 营者们是从来不替那些少男少女的支付能力 操心的 在他们眼里,这些人确实还没有什么 挣钱的本事,但花钱的能耐已经足够了。

很多情况下,无收入和低收入个体并非 "没有"支付能力,甚至在一定范围内具有很 "强"的支付能力, 道理简单得近乎残酷: 固 为他们是孩子、父母及家庭其他成员会无条 件无原则地 (相对于他们自身的消费行为而 言)提供经济支持。在这种考量下,家庭成为 了用来计算支付能力的基本单位。大量面向 婴幼儿和青少年的日常用品、教育产品、文化 娱乐产品等等、最终用户都是没有或近乎没 有"支付能力"的,但是,"孩子的钱好赚"却

当然, 儿女花钱父母埋单, 这件事并不总 是那么"天经地义",尤其要看是在什么时候 花什么样的钱。按经济学的说法,需求是有支 付能力的购买欲望。对干像短信和网游之类 生活中可有可无、钱扔下去连个响都听不见 的玩意儿,子女们的"欲望"和父母们的"能 力"严重脱节、完全对不上茬口、所以好几十 亿的市场规模建筑在很不靠谱的"需求"基 础上, 自然要 BT 加 BT; 所以"能力"与心理备 受折磨的父母们不堪忍受、自然要去找陶教 授们"戒毒" ......

所以,盛大想尽办法拉上各路合作伙伴, 甚至包括中科院、就是为着把根从网吧扎到 家庭,让广大的"欲望"和"能力"们能够顺 畅调和 风调而顺了,盛大才能茁壮成长得更 盛大,或许,这是条阳关大道。









#### MOBILE 地带

112 拇指快报 米格 7610 精品游戏展 114 随时随地在线游戏 《二界传说』》体验 115 手机游戏英雄会 -家游新浪联合调查8

#### 游戏科技 116

AGP 新军 119 一艾尔莎影雷者 A660GT 120 把世界装进口袋 -华硕 MyPal A730W 掌上电脑 121 PLAY!IDF2005 - 窥探游戏科技 媒体中心伴侣 -PowerColor Theater 550 Pro 千元 GDDR3 诱惑

顺畅运行的秘密

-新 3D 网游运行平台大测试

微旱 AGP 版 Radeon X700 124 PLAY!LAB 数码精品馆

-PLAY!LAB Gallery05.05 126 模拟天下

- 梅圳器快报 05.05

科技快报 -Tech Express 2005.05

84

89

an

93

96

98

100

102

极度深寒 全地图剧情攻略 露层小组IV 完全战术手册 地狱神探 医魔全攻略 秘修市 新绝代双骄 Online 新手简明任务全攻略 希望 ONLINE 高级法师的百级之路 "专蒙你"《殿车》新手培训班 墨香 打造武林第一高手之内功篇 破天英雄传 阿拉西司国家地理报告 -《星际 Online》9 大行星战区分析二 洛奇 初级战斗手册 梦幻国度 家有一宠如有一宝 东方传说 Online 图解初体验

拉古奥尔星球上的秘密

本月网输

#### 家游竞技场

108 电竞对人生之意义?! 写在 WEG2005 北京决赛之后 111 ACON5 北京赛区决赛 -So7 Handme vs. Fat















中国独创玄幻武侠网络游戏两周年巨献 ZF\_91\_COM



開龙(中国)公司 NetDragon Websoft Inc.



TO Digital Entertailment



ATI RADEON X700显卡装备

AT REDEON/M AT REDEON/M AT REDEON/M AT REDEON/M

ATI CEDERA





# 揭开封印之迷 呼唤王者归来

**加速水移变,使以流红花。在主义网络被电影、天龙眼睛你的力量寒练的** 



Ann.

www.lineage2.com.cn www.tlantang2.com.cn NCsoft Corporation. Copyright © NCsoft Corporation. All Rights Reserved.











#### 电娱一实况 开创中国"电影后产业" 陈凯敦《无极》由影网游登场

3月18日、派格王規数字文化环球传媒小、利育器小引回布、洛克车平台、英名导演陈可 歌車影作品(元极)为主题的网络游戏 同時不溶展开度外方に立ての今代 中介国内 电影音音 



11代背景, 双思相像力 在 祖上舞山 三荷丁節女工 个混合于 的时間 \* シ 車節係打电車 エス情 森从田本 智力出生 产 TO SE WEST ちょとは吸む質に サラス ORDET FEET JAME

#### 全球顶级游戏展开蒙在即 巾国游戏业代表四度差属

各受為水母課。約2005 在美国F3 由 6 報 中域会对F5月18日正式4英国各种机开幕。 项。※自全球が500 多字 及及上下數單台語 收率等"本欠大服 土同以基準的件表以及。 □ NetDragon Aeosoft or 将第四次要邀参 版. 这也是双连续 维黎飞英平 E3 大阪

本分析发而同心而不民国法 CONVENTION CENTER 竹笋 大石虎丘、城位 理×P400 3 5 艾×、同展高> 著名"商有積载 FA 自發 一点 NESOFT AERZEN 第 中国語 改 五十岁年 音片同台音场 各成为全个网 英工を住る



TO Digital Entertainment

网龙(中国)公司

排了解 "少龙"。 医贝瑟酸的产品包括在 文本 信仰 马艾尔 養養 物场 On ne 制、线 18大车 MMORPG 游戏共同构成 得大下物風在山

八友海、7天清散小跌、 直致力下加给游戏的开发与制作 去年的 E3 大腿促成了角碧授 2 年 4 2 7 4 当了 2 2 2 4 5 与不存于银厂有比例而了 争命斗使

#### 山华网联调 17Game 《热加江湖》涿鹿山原

4月19日 熱血工期 全国公園島主盛典新闻関布会会に成 ・ … \* 浅生与井 マギル 携手 17Game。U 3300 万巨资重参出由的本款网络实统游戏改编自韩国著名 要由,且于近日荣

**暨韩国网游排行榜榜首。中华网财务总监** 梁铭枢、17Game 总裁赵小明、韩国 MGAME 副学校未承钱 游戏代言人表表

随后, 規模解入的"執电激情夜 公服 武干1京朝阳体育气举办、4李霜年1。 ,各位前2年前下走上上出了前 電動 儲裁 阿米 人本中生 物印 千餘及。五走 红纳多位网络歌手为本次,活动献歌。发布 会暨首映式邀请了五内主要保持人 200 全名数一品价, 磁子 等







#### 感大与环球音乐结成战略合作伙伴

4月13日,盛大互动娱乐有限公司与环志唱片有限公司等两个成功整合作代本关系 鉴于 病在其互対媒 N N合 poptang com 及訴攻中。 直導体操物方式及下科与ごご詳またとは产群提 供环球的音乐作品。环球将为磁大娱干工台提供其听和有单点、添入与本

盛大与环球之间的战略合作意味着两大联并中人在各自还填止七平均主的重要 着盛大首次将所提供的互动级上内容延伸业音、添成 同計され参りすぎ久4 中国主要機件在 约音乐服务

包括网络游戏实现得好的配合。用户可、在史游戏时选择特定联查点,背景音十一点。八年至礼 村区中山勒、通敬、深环唱片有限公司东南市分赦。智体先生表十一年前の1926年次。及主张 网 无线服务等市场自前正发展的如《红荷 随着合作"台参系护路"数字4.7 对 下午核心 及个人終端平台上所需音乐、技「相信本映音乐会力中国の立程人需求更具5.2.2.5.5年がある 娱乐体验。盛大本資物中国最大成功的同点媒子至台、是我们推准外合作及年二级人董事を奏 CEO 防天桥目表示 "数字音七对于写《目前的娱乐为容显 个重要的补充,为"1准备,为"2 直着を含する大作用户群包括与日俱増かる庭用で提供事。これを大変をある





#### CGT 大寨全国火热推进 Chinaiov 关注电视游戏

チル全・ごと城市と ・キャ名的 Chinajoy 电视游戏竞技大赛 ( CGT ) 由 ChinaJoy 主办。 国内著名 IT []户 PChome 电脑之家、www.pchome.net )及中国 IT 渠道平台巨头赛博敦码牛 活广场协办,中国首席电视游戏厂商神游!中国:有跟公司作为官方合作伙伴,使得本次大赛成 为国大平支山平、广东村、山大市村、山水県で、竹塚県である。山田田田山政務庫

も \* CCT と回え右へ 「もななはれ」という みればにもの 以主か方公布的資料来看 本りみ事:スッキリ non 1 \* PS2 xBOx n, 、 p t x i \* 4 \* 内最有玩家基础的神道 GBA パン 44 キー・ う人・ごう 1.4 9 (例 A ) 有事 。 点展示他们的最新产品 "神游 DS

本、各面作品 3 円 28 一个、每: 。 广 中 代新了而展开。各地游戏玩家和极报名。 マニュニュニュー・カッ to A A X F: 方同站 http://game.pchome.net/cgt 1,并增设数 Xxx, 54× 4\* CGT 5 x 2 d A 4 + 6 円 1 日~6 月 30 日在各赛区进行,7 月 21 日~7 月 23 -1 4 W 3 : Chinan, w . 1, th open - (GI " + A

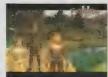
#### EG2 东方版直巻亚洲 与用视像引发照待无限

- 11 领着 主· 作生 Eve O net 4 1 194 11 1 11 1/43 \* n . . . roll + EQ. . - 1 . . . . . . . . . . . . 在下,下户的人不是的特别的 京晴 ときカケスかまいおくもい。在 11 AT OF T

活むで、、タオチEO \* ものかいが ATT 6 1 经库 化三碳化氢酸白碳硫丁 Y = - 7 IS Tat. SOE & F. B A FO

20 14 max 美国15年 15以"EOI专用键器的头铂服用,可表了广大抗争的高度关系,这 宇建年元王 - 180 考 11 /4 17 28 中央企業と助り提供最大的方便 这都健康是否会在国内 出版項目 × 10 ×

1. 水南下西水点丰 \* FO 由文字与知 J hillo Avvw en2ching com





#### EA 公司考察成都游戏产业环境

一只最大的游戏软件开发。III EA 目前在成都展开考察、试探进举中国市场的桥头堡 4 月 15. 在沒都因等於如戶,基地 FA Jo 模型人生 高专制作人比利力成都十多更數字媒系企业的决定人。一个样以开发投入者上,作为区 數字媒系企业的代表,成都線美和核公司技术。 京京:調四作了技术資井

《表古歌性》全文生人表示。 比多 先生与成都数字娱乐界的交流。同时也是 EA 4 6 0 0 春葵成都数字娱乐界的交流。 同时也是 EA 4 0 0 0 0 0 0 回 1 要着葵破杯为 中国 大数 家族气器的 か成都 北京 上海、地 キ寮目的是麥鹿舞 个城市建立 EA 的工作室。



#### 女生最爱《梦幻国度》公测 120 台 iPod mini 任你移

2005年最受期件的 C 数水炉 梦幻图变 1.35岁大 网络在4月29日推出山南 这政治别"女性就等没一的 网络特戏 拥有的人对导动,要的重要 千变十分的股份

以及女性玩家的游戏特权,自始至终贯彻了 重女好男 2 次十甲焰 梦幻国度 。开发此之际 设置了20万个党费中发机会,只直300万元时变、等待切等情 ID 包括卡即亚铂液、Pod min MP3 極放器 S.A.ATCH 手表 香平 香水ル以入量 中野猪は

'包包章公仔'及 "梦》, 国宴存值于

获得奖品的方法是进入 梦》 上度 二则服务器 将笼布拉希至 15 级 软壳皮布片 异氮 技能 之后根据自力提供的 梦兰 横宝岩 接至 观岩区 "任下专物》 不集 传统 叶石片 会在 聖義有各种发品的"礼盒",将"小盒"文"台" 古代城"APC" 张元璋,谓中遗礼是,并中下"多灾 五动洋情请进入官方网络 梦久横笔图 "专题金属 http miand poptarq





#### 袖州闸信重组奥美电子

4月12日、神州通广与委国主大集队在地へ通ぐ計11十 平。 滑車を等が伝き、宣卒中 耐通信还式收购下火烧有全面拥有自用发由十有治 151 · 10 · 145 · 15 · 15

更黄电声报看不至于自自,改读与球球些钢铁加索 多火 "明"指发中国军部"克"着南 的战略合作伙伴する。 中川道 "是今月生电信、共元 取るよう」 バスクイル 置きた う 技力在下五开间的新九十九个任命的各级 12 次元抗原至电子。4. 为 7. 3 等中心 12 开发 請摘で記し、 仮動名を発き直投車も要易ってつける 中 有じゃかしないのかりのにご覧 本立 人材指摘出過信やで全し曲が正列通じ、 ヒャル 400 もご カット生りご みまか会 作、"此带事明整合了及方的改革务务。山有多之中或解局人,而对一大户山方法格"一生安里 AS READ BUILD

#### 《劲乐闭》国际寒事即将展开

久游网即将投入百万两省主办全主然本户" 作杯 全国京十四省在成大空馬 有引 再以年前四 年前 ( 執乐) 和 否製研 当比赛对象 サ作4 华平 华 北、西南4个大区开展,设立省な及区域35个人では、 加、四個等 1 ペン 万成、坂立省のペン ない ファル、 国体実項并设立全国大変。預定 9 日々、与学 で 5 森 首在事用全球配送申子と 国 5 第 3 春 2 春 5 春 5



目前 久游网正在据最为定式赛马对的控制并并在去眺。 布 青春代以安全 "主要新 西蒙古







#### 电影版《DOOM》 将于今年 10 月首映

# % # # # # .. 2) Universa 1chizes 走斯在马卡州占广山在 DOOM 电影破坏下今年10月21日首 · 东新岭叶城山岛的首映飞7.8月5日 这部延奏 1000 下安七州東京以司名 一路游戏力素材改编,是 即停使即作片 中要四次計長 8 名布至分 四通信传送装置 走"某个是基地 双密身边外各种奇异 · 象并将: 外军生物产的事 导演为音扩 每 社会专名的 等影片作表情。 已相唯 2 Andrze Bartkowiak 東京有二十五 原戸石原森 The Rock 等

#### 《丝路传说》携手世趋

由韩国 Joymax L 。开发的大型历史 

在路传,4 .. . 工士世纪的古时期之 路ア・モボギは累.包补ノ座 法斯及時内 第 ア古文別地域 いたは物所は引气勢率 切古れがとおが、ま見和で文の母制 其五 上纯对 " 性效學供精美育 故政田值 开 数式》人如無信 RPG-S.G 符合模式 多 元文ツが主品である及都野林県的以下使 英军多种"势、广惠石颇高丰场廉偶"广大 #中的書號,被轉出版使戰變指定 #中有推

为路境县 在中国大陆的外理工艺商 是計戶一樓引提有機、3 在榜寸2004年 文書和中華 年代了表示。2 因數母建等 · 佐日 四項巨大 新路時見 在中军大骑 や五畳近中『舟州で見番 日前 年路传 見 の本地のト項上屋声

CO II LA HA



#### 上海北之辰 较"救市网游"代理权



Dexargo C 放射国游戏条件公司 Gamehi 投 人 50 亿 鲜 元 巨 资 订 造 的 转 " 對 新 一 代 网 络 游 戏 。 Gamen 表 : .Dexaron 被塑造成如同电视类动作游戏 矫神有的,极限快感在线游戏,除了使用大量真人捕捉 动性技术 拥有下或色干顶级 3D 网游的绚丽画面之 分。Dekaron 更经全力转率,走欧美游戏注重内涵的路 经过2004年几次成功的封闭测试后,韩国业界评 小力 彩市网络

语号 Dexaron 点期引发 "国内代理商的争夺战, 如今28年广集。1 卷2、 反软件有限公司脱颖而出,成功 和 Dekaron 在华运县权、并于近日确定了该产品的中 文命名 挑战) www dkon ine com cn ).

#### 《万王之王》诞生五周年 大型庆典即将展开

ディング ・ マッシュデー 3代 大花は1000年の では生ままる か エーム ・ マッシュデーか 直下思文、が立、口供与及 特望 代文医 "丰丰的这个主义的心处描述 五分形。" メ メ、マ マーネ い 様ナキ アエクト 在サルダ、ペー士主の自成整算发布云的人 专头每年80 五年前等待,五年前期所,让抗 李田田田 1 1 1 1 1 1 1



拉戏令 , 新华奖



#### 腾武数码国际融资完成 2005 缶全力冲刺

3月25日、精武数码和技有限公司宣布国际舱 贵正式成功,日本五大综合商社会 的往友商事 透 过其全资拥有的亚加直接投资于公司住友着事业州 ン国を数据集団旗下的 IDG 技术创 B投资基

会联合对特思数码投入压备 施工款4-克 7 + 2004 年 2 月 . 目前下属上布 北京两个分支机构, 听提供的服务源盖数字页 an等从矛城中各个主要。将全与打造等一代开放式互动娱乐平台 目常以心溢益的间路,游戏产品

墨音 上或功止,奇克公正管所 b. 华借 基各 为场上扩充出表 \$ \_ 不存得了首届中国游戏产 业产全部 4进纳 2004年至年三

消動一分布あが介入 機式智 45.7 首節" 泰春 之外 南北南 勝式和校自主研发的宣传网络大 作 功夫 On ne 也计划于2005 在人口在後重增出 四前 功夫 Online 外海外放布於到也证据 原本,多个人逐渐成又的符效公司 如如农口,"合作的意言 比外 物 式数约上在明极取得世界级水值 对格尔坎片:五五首板



#### 64位、双核、多核目不暇接 更特尔逐测修休倍训用技豪举行

4月13日,英特尔干IDF2005北京信息技术经会前一天。而向媒体举行其他行的新技术前 导性评测技术介绍会。英特尔公司全球客户机性能指标评测经理马特·邓福德 Matt Dunford 先生再次访问中国、为时下风头上盛的 64 位软硬件技术、英特尔的双核心及多核。处理器技术 及相关性能评测方法、结果和分析。

家游杂志记者出席介绍会,并就双核心处理器的功耗、散热以及在游戏开发中为新兴的物理 处理器(PPU)提供技术支持的可能性等方面的问题与马特先生进行了交声,马特先生表示双核 心处理器的功耗比单核心处理器要高 些,而发热量方面贝需确保散热风道的概畅,至于游戏中 的物理处理,以往单核处理器结构中,游戏设计者P能将 CPU 处理能力的 。部分用于物理运 算、这就造成游戏中同时处理的动态目标和物件极为有限。而多核心处理器所带来的物理运算能

力的提升绝非一两倍的程度,因为它可 以使用几乎一枚完整的单核处理器的 , 1 算能力来特别针对物理运算进行处 理 未来游戏中玩家将能"控制更多、感 受更異変

在 64 位持术方面, 马特佐牛则寿 在微软 64 位 Windows XP 推出之 前, 还需要等候更多的使用 64 位代码 和 64 位计算特性的新 代编承器所编 量生成的物行代码、来使测过软件及应 用程序真正运用 64 位硬件平台及操作 系统所提供的性能空间,而64位技术 的现状目显硬件的发展大大超过了数 件的发展。

#### 《航海世纪》都统多都真 即停于吉阳来

《航海世纪》首届全国超级舰队争霸赛将在全国 21 组服务器共同开展,持续近三个月的时 间。整个联赛分为"乙级联赛"、"甲级联赛"、"联赛杯"三个阶段和常规、校园两个组。压察自己 组队报名、5人一组,先从淘汰赛制的乙级联赛开始,获胜普升积分制甲级联赛,甲级联赛常规组 冠军与校园组冠军将在北京参与最终争夺

此次超级舰队争霸高将有现金大类或同等价值的丰富奖品送出,只要报名参加、就会有纪念 **黎思。胡纵多露,期待真正约王老归来** 

#### 庆祝三毛 70 大寿 《三手欢乐派》即将推出

今年7月 终典漫画形象"三毛 将迎来 10 固岁生日,为此全国各地将同时举行数场不同内 容的紀念活动。成都将以多媒体视听交响音乐会的形式、举行"纪念" 电通层 70 周年蓋三王尉 络游戏发布会",推出国内资深游戏开发公司成都联普软件开发的大型休闲网络游戏平台( 毛 欢乐派》。北京和上海特分别公布三毛动画片及三毛新书的信息。

曾经的苦核子"三毛"在新时代的群戏和动画以中化身为太空战士,为保卫地球的和平而战。在《三毛欢乐派》中,玩家可以扮演新"毛",在一系列为抗家耳斯能详和控具创意的体例 游戏中一展身手。据悉,三毛形象在PC及网络游戏、无线业务、手机游戏中的使用已分别授权给 斯普软件,亿庸公司和韩国 Z O 公司。

#### 支持中国网游事业 蛤蟆罐的游野松一里

国内第一网络 1户 17173 com 主办的第五届网络游戏市场调查现正在如火如荼的进行中。 数万名热。的玩家参加投票。为的不仅仅是有机会获得万元的奖品,更是为了给自己喜欢的游戏 投下自己神圣的一张。

调查活动网址为 http://ch na 17173.com, 调查将以网上调查和短信投票分别展开,5 月 20 日分批公布调查结果。调查奖品有实达电脑、 星 F机、时尚 MP3 和运动鞋等。

#### 韩国游戏大展三合为一 G ★ 2005 惣平 11 日学办

游戏界的一大盛会 G★将于 2005 年 11 月 10~12 日在韩国 KINTEX 《韩国国际展览馆 办。G★将韩国原来每年举办的三个主要游戏展览会 KAMEX、韩国游戏展 ),KOPA、韩国齿机 游戏展 )和 DCF 整合为一,并获得韩国文化规光部、韩国信息通讯部的全力支持,将成为世界级 的游戏行业盛会,其规模仅次于美国 E3 大展。



Show & Trade, All Round",简称为 "G ★(Game Star)"。本次展会将重点强调 在转游戏以及手机游戏,同时包含其他能 域游戏如街机游戏、家用机游戏和 PC 游 效。G★2005 还包括商业配对金、韩国游 戏会议、韩国游戏大奖颁奖典礼,电子竞 技比赛等各种项目。截至四月,已有30余 家韩国游戏开发厂商确定参加 G★2005、 超过300 个展位被预订。G★组委会还从 四月开始分别在中国、日本、美国、英国等 地进行推广活动,邀请全球游戏业界精英 踊跃参与。

该游戏展的正式名称是"Game

#### ESWC 2005 由子夸特世界林启动

FSWC 2005 由子变技世界基中国区项目上式启动。全国各分赛区的比赛安拉也开始处理小 布,各地电竞爱好者报名踊跃。至发稿前,报名工作还在进行当中。报名工作至5月1日截止、届 时参赛传车可干官方面处备看各分套区指统客农排 其他由常曼好 者更可通过有方网认购着全国预洗赛区的精彩炒次。详情者即

http://www.esworldcup.cn/-近日. ESWC 2005 全球组委会最终确认了第三届电子竞技世 界杯总决赛的举办时间是 2005 年 7 月 6 日至 7 月 10 日、举办地 点将在法国巴黎的卢泽宫卡鲁塞勒商廊 "The Carrousel of the Louvre"。组委会认为这 比赛不仅将成为一个传统。同时它也将 会是 个精彩的节日.届时巴黎将聚集来自50 个国家的800 名别 军进手。

在这5天当中,60场主要的比赛将在3个大型舞台上同时展 开,另外一个可以容纳 2000 人同时现看比赛的主赛场也将在现场 设立。通过国际媒体合作,每天更会通过卫星和宽带向全球传送赛 事报道。除比赛之外、铝委会还将准备音乐会、舞会等多场大型文化 舌动,所有这些已经超出了30万美元奖金的单纯竞技范畴,还将有 助于提升电子竞技的地位。使其成为 21 世纪最受人关注的 活动。







#### 山东緊主引讲《英雄 Online》

3月25日, (英雄 Online)大陆代理签约仪式及新闻发布会在山东东营举行。山东聚率网络 公司所引进的(英雄 Online 是由韩国著名游戏公司 MGAME 开发的中国占代武侠背景的 3D MMORPG、游戏有颇多看点、者如可以一起参加格片的战马、老虎、可以用于攻城专用的冲车、用 于运输的马车等 能动性很强的辅助道具和道具系统,为研究隐藏突袭 集体攻击等需求提供了 更为是活的模式。

《英雄 On ine》并不是 MGAME 首歃进入国内游戏市场的网游、此前、该公司的《热血 I 湖)就已由17Game 5 进、反响不停。据了解、(英雄 On ine)采取的是与(热血江湖)相同的3D 引擎,具有非常华丽的燕面表现力,而其东方式的武侠背景和独特的轻功等游戏内容也正是聚丰 公司选择它的原因。



#### 《铁血联盟 2:野火》。中文版上市

(铁血联盟)系列是经久不衰, 多次获奖的经典游戏, 访产 品最初由加拿大的设计公司 Sir-Tach 创作,由于其个性鲜明、 表谱曲默 精彩绝伦,因此吸引了大批忠实玩家。

铁曲联盟 2 野火》) (Jagged Alliance 2 Wildfire ) 已由北京东方级动科技有限公司代理。该公司聘请了 多个。又比组共同合作,在经过了5个多月的紧张工作后,终于 完成了近40万字的汉化1件。这款玩家期待已久的游戏很快 就会与众多的(铁血联盟)Fans见面了。



#### 《倚天川》吉讯购卡即渡开诵

为了加强(侨天工) 玩家的交易便利性,中广网为广 大行安开通了在线底的占土客售系统 所有行安在旅馆 内就可以轻松胸卡,不必顾虑购卡安全性 有效性 同时 更能解除數号点数即将结束却买不到卡的 时之急。同 时为了给用户提供更多的购卡渠道武器、声讯购卡渠道 即将全面接出

差于电话、手机普及程度、"声讯购卡"为广大玩 家节省了出门购卡的时间,同时减少了在线购卡的风 险,节省了用户在游戏内购卡的讨价还价时间,为全国 各地的玩家们提供了一种便利快捷的购卡新方式。





#### 携手互联、青春世界 CKCG2006 山蘇甲子奈枝大寮

3月28日,中韩电子竞技大赛ICKCG2005 Chna Korea Cyber Game 2005. 新闻发布全在 连维量标。这是由非常适中发展处推动的、大中联系。年时为日或聚元的电子存储表标 化,你会起标中概要的表现状态,实现特殊。阿拉姆及开心的信念。同由时期看有上可用比。 泛参与的同路器效体验试动。股利尼尔大赛、ILKS机大赛、。海戏相战基等活动。中特风格之动 拨示高军不能要电子竞技大赛、语名、月正允的中亚银纪和版本可加强化。 在桌,它各同这 www.kccg.comc.。申取另方并混乱。2008年复数元素,是新国中央市业场在国际成本系 会,接着由中央市业场在和特国国会议员专业条件手令是CKCG2005电子火和正式应动了 CKCCQ2005。

#### 《殿车》官布将永久免费运营

世界第一款实景网络赛车游戏(属车)国内公湖以来,得到玩家热烈支持,在线人数 路 "赌"升 迄今为止,已有数百万玩家体验到了两上"赌车"的乐度

为了让更多的政策解解练受害。确全 的无限整介。更为了让现有的抗秦能够更加无抗无虑 地遗行游戏。无国网络日前郑超南市、《梅车·将永久免费运营。所有 陽车 玩家将《龙蟾其它 超及郑祥·报册在线针长文钟费用,从虹可从放下负担,无所领空电开启无阻 "羯车 少旅 "幾 年》注入网域为为时的《WWW Ciracet com co



#### 惠智游戏电脑 尖峰玩家邀请赛

#### 互动软件·17173 2004 玩家票选最佳网络游戏揭晓

3月2日,由《u數學所書》為是《天山松於十分出版》37772 com 科同主於的程度 "2004 有限資金需要的。 可以由常愿是的特殊的。" 银果在在京年,未成果这中享使更为上 "现在了全销商品"的 的知识方、 银和在 1月前至3月底的两个多月时间中,通过阿以及产币的运动设计测量参 区、得新胜过20万人次的特别—200 发码等最近100 集份。 通过200 集份 "创度等现场"最多 则 2, 《程度 Onine》,《實際與 Onine》,《表別至以 40 ,《飲有世紀》分別開放 十分完設。



#### ACON5 电子竞技大赛 听闻发布会在京召开

2005年3月22日下午,ACONS全球游戏人赛斯姆发布会在只要影响人更加大量的人工。 经信任于 各工办性的发表于更相不要的不要的人。 总意欢迎的高级,并经公司中国监查包部 少数全做论先生表示,并且令城危 大概其都各在中国举行。则同约约为广岛,们的

#### "超越游戏" (Beyond the game) 三星中子杯 WCG2005 中国赛区开铝



4月6日、三世県千杯 WG20005 與即电子 整处,東中国区的系发 亦亦于土壤中世世纪 這難避日,進等記名傳動。至三申中中纪 定然 近年 2005年 1005年 1005

有关线上报名资讯可访问官方网站 www.cn-worldcybergames org

#### **季机游戏双星会暨数位红风耀五周年庆**



#### SLI 与 Intel 平台握手 Nyidia 代号 CI9 粒片组发布

4月7日、Nvda在京客本推出国向美特不平台的全新推炼和通讯使用器 Nvda 布尔ced SI MCP、241 主著自然支持 Intal 平台的 ribrota 下片圆的弧色。 也是 Nvda SI 技术首次在 nto 平台的双键,这位19分产面向运转亦且LG775 集集 4 处理费设计。发明未来集新尔汉 核长、Evreme 或皮及养粉、另外使养殖。必要注 DOP2 及 1056M+2 前缀主版。以Nvda 的 计编码像。 上线管证金数以递纳、DMP。整置表示的 Mdd Sha d 植香芹榛树 大声集

#### "蒸裝·狂欢" 动瀑节

#### "钻石"同时,DFI 在京发布新产品



2005年3月23日, 夜通(DFI)在北京新 按组日航短店举行了"DFI 钻石主板 2005 北 京鎮体发布金", 友通中国区总型都外区人 北, 新晋 DFI 土板中国总代理康艺公司董事长 宋忆均先生和 Nvda 技术市场总监邓培智也 协成了会设并分别数词。

这次友通发布的主要是基于 nForce 4 系 列芯月组的主核产品 并为推其规具特色的 "LanParty"产品线。沉寂多年的 DFI 也正规 借此个系列产品重新亲回国内市场,担当提道 借收个系列产品重新亲回国内市场,担当提道 代理康艺科技服团有限公司。

#### 国内首款 84 位杀毒软件间世

北京日耳状形公司服都创业特色在位置排 無線的光準反 順整位、品种的原料在位地,内和型混石用砂。由 所支 许为 ta 仁能和、果性应 未工 等 有 Windows 270 基础 所支 许为 ta 仁能和、果性应 未工 等 有 Windows 270 基础 化加加 200 基础 10 重元 200 基础 200 基础 200 基础 生 反應數定 40 位置成功。上支持衛体中、聚体中文等美文 化、整体的电路、上线海等各自造体、但对外原则。用于一级 化性反应需数化)的成了用版 www.veucahma.com的相关 面置整件形成 化生成原毒 40 位置成功。当行使用。



"孩子儿上在玩。 头放气作门 与妓女发1关系, 然后点点妓女的 游戏 这是实本珍贵和化专及,产 计被广1.16.71时视女人是上节的。 她们有看有可的颜色 来目力 个

美国前第一夫人看打里 竟味 预指责《安谷错车车》 王在数坏福

子,她建议国会就近如11 万美元。 的经带 用于新展力群难以及某官名似的电子埃及展开始各、分 柳其对未成年人的认知,情或和生理的影响

"如今要一,一页问题建意味者要由或每科校、现代儿童 特, 孩子们了新、艾兰锅、广放肝切穴物了也大分致死亡人数 五毛们出版的道,并对它"目兴趣。

一联合国世界粮余计划署(KFP)提供了一款名为《现食力 量》 F、 L Fome 中的游戏 AFP发言 NB作 加扎格介认为还款 游戏能够帮助孩子了解饭民 尤其是那些身陷战乱地区者的现 食问题 游戏中 玩家评设法的饱之战火强强的 Servelus 岛飞三 食品,寻找饥民 从直升机上空旋攻接物壳 对付数军 并看限失 来建立起模拟城市式的农场计划,

的特别扩展;不包、万万和七百之次的有效 这么 吸作会有有 近, 不 1 秋小龍花。

-3月底, 一名美国男子用匕首接连剑死二人 与地势方认为 这起一级谋杀罪有可能与《龙与地下城》将政有全连

"我算不上手机 肤。我曾经多年拒配手机。 到诗( )~" 「此人在了Amadillo火"、"小"、在了一段人、"人类" "IA on 之人 内翰 卡马克对手玩好或产生了大趣 他认为 在八八的手玩解嚴上, 游戏开发者不会落人技术的自比 这个八

"不焚条生物及致、下方、水、孔我推动、具兹必须充分点 級 1億 9年 1 ···· 年 引 2 年以上 文层上本文层。其文之间。

证开发者更关注于游戏的风格以及真正的八趣

葉1人之心、義」、(ご首、天 人ごふ \*\*

《刀舍、(Inline》 最近效了一个名为 · 刀全、(Inline 第去俊 務"的任务 任务中 倭族会从海洋处祭陪刀当 世界开袭主来战 的玩家 玩家可以在这里将去来袭的倭捉 唱游戏介绍 "倭 撰"是一种孩子平至功 来自一个叫做"东原"的总器

"别本山、九二全国的青少年1、国本网络政治、行乐》" 《人民司提》"发了一篇题为一由不包修所游行不"的

天章 话又作者听四起本山全南 要有一款网络准效做代言人认 为了却或称为"电子杂洛图 的 京西 正蚕实看永成年人的心理 和生理建康 国此行识越衣山手 下留于 年万人要包任何处 之 后起本山稅双《都放日後》次表 占明非 做人要有民心 拼責任 也未不会去气理网络游戏、做对 社会不负责任的事 所谓"农山 **气害司件** 无属锯锯

"我对此 差分先, 是什么会许有我不停门哪心脏腑 籐 ·人物、1···并他1. 智·"本料 及自不禁 1. 这样 这次成正知 可 教徒、但我我 + 几乎什么个

「人王在并安的《致人》, 游戏歌清至, 了两代也, 带, 中的许多 深屬为游戏商色配开 其中包括己去世的马克 白土皇 但在某 决信传节目中 原作的编制异次弗朗西斯 毛齿拉和对叉射病 戏表这个地的不再

"子是,每个食肥品成化、来的络子太少了,我们也供质会 横作 一 仓主 火、自止,答者及钱,能仁从此、游风敦仁,然 的後 我人們自己以上人才、分子中来、我一文等等了了打 产生 ·发色 、人…… 无所有, 下线"智是别人户,务装造局 人名。"你一点死人可必么 经特征的提入。我一直有个谈

一等男子员基工作宣告丧人伍伦 斯派克特在本届 (月)( 将 境开发者文会 体1097一场名为 Bun g lama the bane Gual Decapes Ran" 经梯号子 建设平发者的绝对 的庄 设会工 对发一方与千发帝之中的不合理关系提出系疑



300MHz

Vare 公司最近年代的 实硬件周查基本,在接受调 查的玩家+ 引, 30 的网络连接速度都在 25cK 以 建在時限 6显 Ju ATI who 是最受欢迎的,业卡。 管内部分玩多的机器与存品在 517 水心下 最有趣 的分。有 1 规调查者的试剂用他和一个单 \$10MHz 的电影表现 6 + 条命 2°、

尼'会货乐集团发布的一份研究报告指出,美国 "n 自预为年龄在40岁以上,21 門机水 1时期介 台区、 台等用土机制 军事机器 的开系定规 了全机种制制 松 \* 查指出,美国男性在电子游戏与 回列支出山岭超、其内以、仅次于DVD、排在第 。

系 2 PK; 学机3 月 2+117 上美发售以后。 周内硬 竹箱室产之版 心力: , 前戏软件售出 110 万套。PSP 《北美·J·克· 推投设业为 100 /101 相对日本市场。 ルド 1 35 3 % 、 2 9 承、 ①、 有費力, PSP 在日本 市场经证 与销品引达到5 万套。

8200 万美元

3 127 1.并无效应了下的复数案提品 抓,复用地 汉法延接受了表现八十九, 物理今月午州半下达 为成的执行 自己,能从仪器技术1次角 Immersion .: 、中華系尼的 PS、PS2 施知手術 (Dua Shows 校校 今 + 1 月 11 日。Immersion 公司胜诉。 根据制度, 在空上支付 Immersion 公司 8200 万美元。 也 系尼 A PA2 高点, F柄销售收入的 1 37%

打商報行推出: "和 γ 検取 (魔兽由非 DVD 客 年"), 引, , 3.6 , × 7×6年4月20月1月年 中2×6 11. No 12 集 题图 2000 1 可有格值能可能点 、引 都。13.1、35 个产于埃太、魔方由界 1AD & · 被 据: 行龍( 19)、说明: 11 、 11 、 2件 · 1 1 月中 小块小、外头 雅。 E171、 No C 费用



#### PC Gamer 《地狱之门:伦敦》 ( Heligate: London )

主视角、瞬黑破水油 。游戏亦开发者是前 長雪包裁 Bill Roper 「 暗電板が神 一支収別 组建的 Fragsh p I I F 室。 陈秋的背景设定 + 受 幻时代的伦敦,角色系统 接触系统机术图系统 均与 暗粤破坏神 2 有 7 多相似之人, 1 获有 视角成为了主机秘角, 抗家可以在主秘角利第 三人称视角之间切换。



#### Computer Gaming World 《虚幻章技场 2005》 (Unreal Tournament 2005)

型、异枝泥 2004 个 类、角片头语、云图 我们把了一下了"七度最低浓度透过" Epc Games 为什么不吊吊大家的胃口,还要急着推 出"虚幻竞技场"系列的下一代作品?答案是,他 \$最高的、比较4.1 即英看看,444.是专动被交



#### **Electronic Gaming Monthly** 《梦幻之星宇宙》 ( Phantasy Star Universe )

| 梦记之星在线 的吃上操作。终于戒除了 · 琴む之墨在度 可玩職, 机叉要型果 琴b 之 展宇宙》。 琴幻之星宇宙》的操作方式与(梦幻 之是左续 夢玉类似,规模小于普通的 MMORPG. 地區不再采用 区域化。游戏的主要





# 谎言攻略

# "游戏学院" 真相探访



004年7月,25岁的张翔离开家乡,来到千里之外的上海。和许多 毕业不久的大学生一样,读生物专业的他对原先那份工作没有多 大兴趣,他憧憬着在这个大都市找到自己的理想。一天下午,他在 (前程无忧报)上看到一家名为"游戏学院"的培训机构的整版广告,称 游戏行业人才缺口巨大,薪资状况高涨,不禁眼前一亮。游戏是张翔的爱 好,但他对游戏制作一点概念都没有,程序、美术、策划都是一窍不通,只 是喜欢玩游戏。仅仅半年的学习,真的能把自己培养成合格的游戏制作 人?他按照报纸上的联系方式打了个电话过去,咨询师的回答让他的顾虑 烟消云散:"只要你有热情,愿意学,而且智力正常,就绝对没有问题。"张 翔兴奋地丢下广州一家公司的录用通知,向家里人凑足1万5千元学费,

'这是游戏学院在上海开的第一个班,我想既然游戏行业的就业前 景这么好,而且是第一个班,就业肯定没问题。没想到会是现在这个样 子。" 半年后的今天,张翔把自己的就业目标从最初梦想的游戏设计师, 降低到了一名 GM。工作越来越难找,他说他对未来感到迷茫。

走进了游戏学院的大门。

2004年8月,刘明浩对网上频繁出现的"游戏学院"的广告产生了 兴趣。26岁的他是一名销售人员,工作虽然辛苦,收入倒也颇丰,白天在 外面奔波,晚上回家后最大的乐趣就是泡杯茶,在电脑前玩会儿游戏。看 到游戏学院的广告后,他在网上搜索了一下,发现组织这家培训机构的是 北京汇众益智科技有限公司,另外还有信息产业部电子教育中心和香港 职业训练局的支持。虽然他也留意过其它一些游戏培训的广告,但他觉得 这家做得应该更正规,至少有国家的牌子,谁也不会拿国家的牌子开玩 笑。那时候刘明浩刚刚结婚,贷款买了房子,生活负担很重,但凭着对游戏 的兴趣和对游戏学院的信任。他还是决定辞去工作,转行做游戏。他向单 位要了一个月的工资,凑足了1万5千块钱和半年的生活费,成为游戏学

刘明浩现在很后悔 "当时我有一份很好的工作和收入。现在,原来 积累的那些人脉关系都丢了,手上能花的钱基本上也都花掉了。试着找了 一些游戏公司, 碰了很多次壁, 对自己也越来越没信心。"

2004年9月,王新宇在报纸上看到"信息产业部支持汇众益智公司 游戏学院授权培训中心"的新闻后,让上海的亲戚帮他报名参加了培训 班。中秋的前一天晚上,王新宇顾不上和家人团圆,就踏上了开往上海的 火车。游戏学院的咨询师接待了他,给他看了培训的课程体系,以及一些 杂志上的广告。王新宇有些疑惑 "这半年时间我能学成什么样?" 咨询师 回答说 "师傅领进门、修行看个人。只要你努力,以后出去工作一月 4000 到 5000 元不成问题。"有了这句斩钉截铁的保证,王新字放心了。

随着培训的一步步开始,他的期待变成了失望,失望最终又化为绝望。 半年后,他写道 "游戏学院多么闪亮的招牌,寄托了多少游戏狂热者游戏 痴迷这梦寐以求的天堂。……六个月,可笑的六个月,时间、金钱、精力耗费 了加此之名,最后仅仅换了来了一纸空头的认证和无尽的失望……"

这三个来自天南海北的人走在一起,他们本希望通过"游戏学院"改 变自己的命运, 却没料到命运会朝着相反的方向逆转。谁会想到, 一家挂 着信息产业部头衔的培训机构,一家被网易教育频道评为 "2004 年十大 口碑培训"榜首、被《中国企业家》杂志选为"中国十大酷公司"之一的 培训机构,竟是一家"挂羊头卖狗肉"的公司。铺天盖地的广告下,被隐藏 的是众名学生的迷茫和绝望。

北京汇众益智科技有限公司成立于 2004 年 6 月,据其官方网站介 绍,"是一家致力干游戏开发与设计人才职业培训的专业机构……游戏 学院项目于 2004 年 6 月面向全国进行推广,截止 2005 年 1 月底,游戏 学院项目已在北京、上海、广州、天津、苏州、长沙、西安、青岛、哈尔滨、大 连等全国主要大中城市设有 45 家授权培训中心,在校学员近 3000 人。"

这究竟是一家怎样的培训机构?它是否真如其所宣称的是一家"打造中 国游戏产业人才的梦工厂"? 让我们走近"游戏学院",看看它的真实面目。

张翔、刘明浩和王新宇的遭遇并非个例、截至4月中旬、游戏学院2000 多名学员中已有北京、上海、大连等地共7、8个班的学生陆续毕业,人数大 约在 150 人左右。

游戏学院的宣传资料中写道:"过硬的国际国内双重认证、极强的实 际开发操作能力,使游戏学院培养出来的学员具备在游戏公司一年开发 经验的综合实力,成为各大游戏开发公司争抢对象。"在游戏学院2月底 的新闻中,我们看到了这样的介绍。"此次毕业的40名学员已被提前向 游戏学院预定人才的金山、清华同方、天晴数码等国内外知名游戏企业 "相中",他们将进入这些企业担任游戏策划师、3D设计师、网络游戏开 发工程师等多种职位,就业及薪酬情况十分乐观。"记者在采访汇众益智 时得到的官方回答是"就业率在60%以上"。

事实却与官方的上述说法大相径庭,我们所调查的北京 CBD、中关村 等校区的三个班级,60多人中只有10人左右确定了实习单位,其中CBD 第二期学员毕业已有一个多月,无一人落实去处,尽管与校方多次交涉,至 今仍没有任何结果。游戏学院最大的授权培训地之一上海的就业情况同样



衡量"項目优势"的最终标准是学员的能力

糟糕、张翔、刘明浩所在的第一期 25 名学员于 4 月中旬毕业,截至发稿时,确定实习单位的只有3人。游戏学 院的一位老师对记者说:"现在找到单位的绝大多数都是就

读之前已经有工作经验的,没有经验的学生就业机会很小。"就业问题已 经成为绑在游戏学院身上的 颗定时炸弹。

就业困难究竟是因为游戏公司不缺人手,还是因为学员的水平无法 达到游戏公司的要求? -家曾对游戏学院学员进行过考核的游戏公司负 责人评价说 "他们学生的能力很差,我们考核下来几乎没有能用的。他们 所学的东西和我们所需要的不搭界,拿过来还是得重新培训。比如程序, 我们一般都招收计算机专业的学生,不了解游戏制作没关系,只要基础 好。他们的学生以前一点基础都没有,半年里又学美术、又学策划、又学程 序, 都是只懂一点皮毛。

即便是"皮毛功夫",很多学员也掌握得不够到位。记者将部分学员的 3D 作品拿给专业人士看,在他看来,这些作品如同孩子的涂鸦。"很糟糕, 举个最明显的例子,动物的模型完全没有按照游戏开发需要的原则去减少 多边形,而且不能活动。"第九城市游戏研发部美术创意总监王冽认力一 方面可以看出学员的美术基础不扎实,例如对于构图没有很好的重视,材 质、质感没有考虑视觉的审美;另一方面技术不够纯熟,例如贴图过于业 金,而且出现了重复纹理和贴图拉伸这些游戏场景制作的大品。他说"老 师应该教会学生正确的方法和开发他们的美术修养,不能单一强调造型或 材质。况且这两点从作品来看做得也很不专业。"记者问及如果拿这样的 作品来应聘的话,录取的几率有多大,王冽摇摇头说:"几乎没有可能。

游戏公司的招聘标准是什么?盛锦游戏研发公司副总经理姚晓光对记 者说:"我们对美术人员的招聘条件主要是美感和美术基本功、Photoshop, 3DSMAX 这些软件仅仅是辅助工具、软件的使用学习只要 1 个月。 美术功底的培养却要 10 年时间。对策划人员的招聘条件是有良好的心态 和对事物的认知,以及资源收集整理和领悟、学习的能力,而不是拿出自己 的一套策划案和'伟大'想法的人。程序人员的招聘条件是对数值敏感,有 逻辑思维能力和算法基础,语言的熟练使用只是基础。"

花了半年时间、1万5千元学费,最后只是学到一些皮毛,这样的结 果是学员们所没有想到的,他们曾对游戏学院"180天成就游戏设计与开 发高手"的口号深信不疑。

#### 入学·全民大炼钢



"180天成就游戏设计与开发高手", 这是游 戏学院最具煽动性的广告语之一。 去年 12 月(北 京现代商报》的一篇报道中,汇众益智总裁李新科 提出了"游戏人才培养的四大误区",称:"游戏产 业是一个新兴行业,因此在许多人眼里从事这项工 作必须是大学本科以上学历才能站住脚,才有好的 发展空间。想进入游戏行业的高中、职专或中专学 历游戏爱好者因此望而却步,甚至一些大专生也自 认为学历低,不能胜任游戏开发与设计工作。"他 认为低学历同样可以胜任游戏工作。

汇众益智总裁李新科 在4月4日(新京报)上刊登的游戏学院的招 生广告中写着 '招生对象 喜爱游戏并想在游戏业发展的有志之士",游 戏学院主页的"入学条件"中写着"喜爱游戏行业,熟悉计算机及互联 网,对游戏行业有足够的激情与热情,致力投身中国民族游戏产业发展事 业",并未提及任何学历或基础上的要求。游戏学院所招收的学员,大多 也都是没有任何基础或经验的,无论在编程、美术还是策划方面,其中还 有一些高中生, 记者在调查过程中甚至了解到有一位年仅 15 岁的初中 生。游戏学院很清楚这一事实,他们曾对学生做过一次调查,结果显示学 生的学历和基础普遍很差,大多都是职高、中专,大专也只占 1/3 左右。一 位大一辍学后就读游戏学院的学生对记者说:"我一开始担心自己大一 刚读完,不知道有没有资格上这个课。他们的咨询师说你过来我们面谈, 面谈的时候他告诉我绝对没有问题,只要自己愿意学。"

游戏学院宣称入学时会有一个"涵盖几何、代数、逻辑推理、英语语法 的类似于 IQ(智商)测试题 的测试,据 位老师透露,测试的 20 多道题 目大多是从网上找的一些简单的 IQ 题,"都很简单,例如给出 1、3、5 三个 数字,让你写出第四个数字应该是什么。除此之外没有任何考察。就算你测 试通不过也还是可以上,关键是你能不能交钱,能交钱就没问题。

汇众益智副总裁宋健承认学院对入学门推放得很低,他解释说"这 主要是出于市场的考虑,当时我们还在市场启动期,是市场在排洗我们, 我们没法选择市场,而且对市场也没感觉,不知道什么人会来学。现在知 道来学的大部分都是学历不高、只会玩游戏的,对游戏开发非常不了解。 好在市场做大了,我们可以反过来挑选市场。

降低入学门槛对于游戏学院经济利益上的好处显而易见,对于就学 者的危害也同样明显。 位游戏开发总监说 "高中生也可以做游戏的说 法纯粹是信口开河,游戏开发是一个技术含量很高的工作。做程序的要有 编程基础,做美术的要有美术基础,培训所能做的是在这些基础上进行拨 高, 计学员更快地适应游戏公司的需要, 而不是跳讨这个基础, 除非你是 天才。游戏学院的这种做法就像当年大跃进时候的全民炼钢,钢没炼成, 锅也砸掉了。

据了解,一般游戏公司在公开招聘中,要求程序和策划至少在本科以 上,美术要求稍低,但必须是艺术设计相关专业。三名北京学员在参加了游 戏公司的公开招聘会后失望地对记者说:"去了才发现,我们在那些公开 招聘会中没有任何机会。我们都不好意思对别人说自己是游戏学院的。"

今天游戏学院这批毕业学员所面临的窘境,无疑是对李新科"低学 历也能做游戏"这一言论的极大讽刺。

### swift/gamecollege.org 哈得游戏说st写开度相拼

而游戏设计开发人员仅为3000人,专业人才缺口巨大。 而许在2006年,明国网体游戏市场规模特达93亿元。手机游戏市场规模特达 50亿元、未来3-5年 中国游戏人才缺口高达25万元 由北京汇众益智彩技有限公司、信息产业部电子教育中心及香港职 重调等局联合指出游戏学院项目,共同打造游戏设计与开发精英 现面 向社会公开招生

据生对象·查查游戏并被在游戏业发展的有志人士。 ● 数 8-10个月 1 学习期间可完成多数平线 网络游戏设计与开发 2 会情等员将获得国家 国际双重权威认证 全部百余名教释约周客多年游戏开发秘险 并持有高级培训 面管力等

了解详情请登陆:www.gamecollege.org 或数电游戏学院以下标图

招生对象: 喜爱游戏并想在游戏业发展的有志之士

#### 课程:一周学会 C 语言?

李新科提出的游戏培训的误区之二是"职业培训周期越长越好",他 认为:"职业培训要求就是人才的快速成长,这是一项技能的强化培训, 不是学校的素质教育。游戏学院项目针对职业培训的特点,经过多方专家 论证与研讨。科学地制定出了6-8个月的职业技能培训体系。"游戏学 院在宣传中称其 2005 新版课程体系是与 "国际游戏开发教育联合会合 作推出,国内市场上率先推出的系统化游戏专业培训体系,避免了某些培 训机构的单一课程使学员与游戏企业实际要求相脱节的问题。"

事实上,课程体系恰恰是游戏学院最受诟病的地方。游戏学院的课程 主要包括 "游戏架构设计与策划"、"3D 游戏设计"、"手机游戏开发"和 "网络游戏设计与开发"四门,张翔告诉记者 "策划学了3个星期,美术 学了1个多月,手机游戏编程学了1个半月,网游编程学了1个多月。这 些东西我以前从来没接触过,这么短的时间能学到什么?"

对干这种"大而全"的课程体系,无论学生还是游戏公司均表示不可 理解。来自杭州的学员汪萧只在游戏学院上了半天课,就决定退学。他对 记者说 "报名的时候我就感觉课程的安排很不合理,我们是来学美术 的,却让我们学策划、程序。美术方面也只是教 3D 软件的应用,不教我们 基础的手绘功底。问他们,他们的回答是,'你最终的目标肯定是想自己 当老板,多懂点东西对你们有好处,手绘这种东西,以后到公司里就能学 到了。"

上海游戏开发者协会的一位负责人认为 "所有东西都混在一起,这 样的课程设计完全背离了游戏开发的规律。虽然在游戏制作中,策划、美 术、程序二方面是需要沟通的,但以平均的精力去学习这三个领域根本没 有必要,也不可能。"游戏学院的老师也觉得这很荒唐 "新的课程体系还 加入了游戏运营的课程,半年时间想教出技术也懂、运营也会的全才,根 本就是不可能的嘛。"

为什么要采用这样的课程体系? 宋健解释说:"我们当初仔细思考 过,是分开教还是一起教?我们担心教美术会变成 3DSMAX 软件的培训,



教程序会变成计算机语言的培训。如果只学 其中一部分,学生脑子里所有的东西都是分 立的,知道怎么做,但不知道为什么要这么 做,这样学生出来后还是没有整体的观念。 至于手绘等基础的东西需要长时间的积累。 不适合短期培训。我们只能在面上做文章, 给学生那些教得比较快的东西。"他表示,未 来游戏学院还是会坚持现有的课程体系,不 会把不同的课程独立出来。

游戏学院的这一初衷并未见效,据学生 反映, 美术的教程实际上还是 3DSMAX 的 使用教程,程序的教程最初确实是从游戏编 程切入,但由于绝大部分学生都没有任何编

程基础,老师还是不得不从最基础的 C 语言开始讲,而 C 语言的教授,只 用了一周时间。

"说白了,他们之所以把这四门课放在一起学,不是考虑实际的学习 效果,而是为了让自己的课程在宣传上更有卖点。拆开的话,美术培训做 不过专业的 3D 软件培训班,程序培训做不过其它的 IT 培训班,拿什么去 吸引学生?我们接触的报名者。特别是家长,很多都以为游戏开发是一个 工作,并不知道里面有不同的分工。对报名者来说花同样的钱学更多的东 西,听上去当然很划算。"一位老师告诉记者。

#### 师资:老师不如拿生

"老师的授课水平直接影响以后我 们学习的实际成绩和经验, 在介绍老师 的时候, 我们都没有意识到他们已经给 我们布置好了一个美丽的陷阱、我们也 在毫不知情的情况下一步一步陷落进 去。"王新宇回忆说。

在游戏学院的宣传中, 对自己的师 资力量是这样描述的: "专家型师资 全 部教师均具有多年游戏经验, 并持有信 息产业部民子教育中心及香港职业训练 局高级培训师资格证书。" 事实却与此有 很大的出入。目前游戏学院共有140多 名老师,其中北京总部70名名,据游戏 学院的一位老师透露 "学院中真正有游



"汇萃产业精英"谈何容易

戏业从业经验的老师不超过10%,现在的情况可能更糟。至少我所了解 的刚刚拿到上岗证的第六期、第七期教师培训班中的许多人,对游戏的陌 生程度让人啼笑皆非。"所谓的"高级培训师资格证书",也只是游戏学 院内部发的教师上岗证而已。

游戏学院的培训课程虽然有四门,但通常只有三名老师带,策划课一 般由教 3D 或程序的老师兼带,原因是游戏学院一位负责人认为"策划本 身没什么理论高度,翻一下教材就可以直接来上了。"王新宇是上海游戏 学院的第二期学员,据他介绍,策划理论课的老师基本上就是照本宣科, 偶尔放一、两段别人制作的游戏视频,3D老师的教学态度很差,学生问的 一些问题经常得不到任何回答:手机游戏老师的讲课内容大多是按照书 上的案例随便做个幻灯片,行业内的经验和常识学生根本无从获知。这样 的情况并非个例,在我们所了解的北京总部的培训班中,存在着同样的问 题,一些老师没有游戏业从业经验,在上课过程中闹出过笑话。

据了解,游戏学院所属的 45 家授权机构中有七成没有自己的专业教 师,其授课教师部分由学院总部派遣,部分是本地招聘后送往总部接受培 训。从行业外招聘来的教师,能力、基础参差不齐,其中有少数技术能力较 强的,但大部分均对游戏业了解甚少,对游戏制作更是一知半解。由于扩 张过于迅速,游戏学院对教师的培训过程只是一个月的短训。一个月后, 这些从未接触过游戏制作的老师就要走上讲台,摇身 变成为专业人士, 为学生授课,因此,出现学生懂的比老师多、学生提的问题老师无法回答 或回答错误等一系列由于教师专业能力不足而引发的问题,也就可以理 解了。"最让人不可思议的是,培训这些教师的教师本身能力也有所欠 缺,尤其是在专业技能上,在上面培训的教师专业能力不如在下面被培训 的教师和学员,是经常发生的事情。"游戏学院的一位老师无奈地说。

游戏学院第八期教师培训即将干4月18日在北京开始,培训的时间 只有短短的7天。一周的时间能学到什么?游戏学院的一位负责人解释。 说,组织短训的目的主要有二.一是教学思路和技巧上的培训,偏重于教。 学能力而非专业知识;二是就业资源的互通,"比如这边有游戏公司在招 人,但没有毕业生,我们就可以调配"。

宋健承认游戏学院在师资力量方面存在问题,他说:"我们也觉得老 师的问题特别多,现在可能有 1/3 的老师有从业经验。最初我们想招收有 2.3 年游戏公司工作经验的人当老师,最后发现很难按动议些人,后来就 采用内部培训的办法。我们现在也在替换教师队伍,引入淘汰机制,让有 经验的替换没有经验的。"

宋健介绍说,在教师的招收环节上,游戏学院现在采用了内部推荐的 制度,推荐一名老师进来可以获得高额奖励。一位被推荐者告诉记者 "他们通过很多道手找到了我,说是课本和授课大纲都是现成的,每个月 给我 7000 到 9000 元的工资。反正这事听起来没什么难度,当时给我的 感觉就是去那儿扯淡。

#### 裁材 拼凑的东西

"这套数材其实是一个东拼两凑的东 西,这里抄点,那里凑点,很多东西都是一 笔带过。我上课的时候,教材基本上是抛开 的,根本没法用。"游戏学院的一位老师说。

游戏学院的教材前后共有两套,即 2004 版和 2005 新版,第一套教材 8 本,第 二套教材 9 本。由于未申请版号,虽然是以 书籍的形式发给学员, 但教材本身并不能 销售。教材的费用不包括在 1.52 万元的学 费中,学员需要单独交付数百元的教材费。 汪萧在拿到教材后坚定了退学的决心,他 说: "3D 游戏开发的教材中讲解的都是非 常肤浅的入门知识, 那些例子很多都是从 '火星人' 那些专业书籍上抄来的。'



2004 版教材问题多多

这究竟是一套怎样的教材?记者翻开 2004 版第一门课(游戏架构设 计专业教程——案例与分析)的案例教材,发现书中的(游戏史上30位 最有影响力的人》、《游戏引擎演化史》、《网络游戏发展史》、《中国 PC 游戏产业 20 年回顾》等 50 多页的章节完全照搬自本刊作者的文章,其 余大部分文字也都来自网上的资料或是其它书籍。其它几本教材同样是 问题多多,例如 3D 游戏设计的教材中,很多地方只给出了某个命令和命 令的效果图,中间的操作过程被省略。编程方面的案例教材整本书都是代 码,极少有解释性文字,对于毫无编程基础的学生来说如同天书。

2005 新版教材在原教材的基础上作了改进,但仍存在不少错误。一 位老师说"以我相对熟悉的游戏策划和运营两本教材为例,教材中的内 容错位及概念冲突随处可见。例如游戏制作业中明确区分的游戏背景、游 戏世界观和人机互动,在教材中被笼统地定义为游戏故事:而运营课程的



本刊的《中国 PC 游戏产业 20 年回顾》一文出现在了教材上

教材中甚至没有明确讲解运营商与渠道商的区

别,教材内容的不准确性和概念冲突由此可见一斑。" 这两套教材是怎么编写出来的? 游戏学院对外宣称是

"从香港职业训练局引进教学大纲,吸收美国、韩国、日本等游戏公司的 实战经验融入教材,加以本土化的改造。"事实又是怎样的呢? 宋健介绍 说,第一套教材的8本书全部是由他们两、二个人编写的,今年3月的第 三版教材是召集了一些内部的老师做的。他说:"我一开始也很疑惑,究 竟能不能做?该怎么做?后来我发现99%都是有标准可循的,比如写故事 结构,电影学院里就有现成的东西,程序也可以在外面找到很多相关的内 容,美术方面更是满大街都是 Photoshop、3DSMAX 的教材,只是没人去 总结而已。所以说 99%的内容都是可以程序化的,只有 1%需要靠创意。 这样一来心里就踏实了,觉得可以做。我们把这些东西先攒起来,慢慢根 据学员的反应和教学的情况再去更新。

游戏工委的一位人士称,游戏培训行业的资本投入不会少,因为"国 际上一份好的教程, 版权费就要花400万美元每年。"事实上, 游戏学院 在教材上所花费的成本极为低廉,教师也大多为内部培训,其暴利程度可 想而知。

游戏学院现有 2000 多名学员, 每名学员的学费按 15 万元计算, 共 有3000多万的收入。根据30%的分成比例,汇众益智可从中获得1000 多万元的收入,另有近千万元的加盟费。算完这笔帐后,刘明浩困惑地对 记者说"第一桶金他们也已经挖到了,为什么不拿这笔钱来好好做些事 情呢?比如买些好教材,找些好老师。"

#### 招生:60 万的诱惑



游戏学院的确"钱"涂无限,但学品呢?

"喜欢玩游戏吗?对目前的工作不满意吗?想立志进入游戏设计开发 行业吗?想要高薪职位吗?如果这些问题中有两个以上回答'是',可以到 游戏学院来镀镀金。"游戏学院的一篇宣传稿中写道。

除"快速成材"外,"高薪就业"是游戏学院对外宣传中的另一大卖 点。在采访过程中,许多学员坦承自己当初是为了就业才参加游戏学院的 培训。一位毕业学员告诉记者 "我上这个培训班的目的首先是保证就 业,它最吸引人的两句话就是'60万人才缺口'和'8000元月薪',还说 自己同许多游戏企业都有密切的合作关系。夫咨询的时候他们也承诺一 定能就业,而且毕业后工资不会低于3000元。

上海游戏学院的负责人承认确实有咨询师给了学生这样的承诺,他 解释说"有些咨询师不了解游戏行业,对学生乱承诺,比如保证就业什 么的。现在我们已经规定所有咨询师必须在招生的时候签上自己的名字, 今后出了问题就直接找这个咨询师。"

事实上,这辐美好的就业前景并非某几个咨询师自己想象出来的。在 游戏学院早期的宣传资料中,随处可见 "60 万人才缺口"、"8000 元月 薪"这些夸大的数字,"游戏学院'钱'途无量"、"进入游戏行业赢得 '金领'人生"之类的煽动性标题频频见于各个媒体。

本刊去年 10 期的 (中国游戏教育现状透视) 一文已对 "60 万人才 缺口"、"8000元月薪"两个数字作过批驳。文中指出,拥有100亿美元 市场规模的美国游戏业,其研发公司的从业人数不过 2.5 万人,其中还包 括行政人员、市场人员与公关人员。更何况中国的游戏市场一直被国外游 戏所主导,国产游戏所占的份额几乎可以忽略不计,对国内研发人才的需 求实际并不大。

那么,中国游戏开发业 的人才缺口穷章有多少?~ 位业内人士在调查报告中 写道:"以 2004 年度游戏 产业报告数据显示,目前国 内独立的网络游戏开发企 业有65家,如果计入运营 商旗下的开发团队,则有 104个,专门面向于单机游 戏开发团队则因为数量较



游戏学院的公告栏中贴满了修炼的畅通

少,可以忽略不计。这些游戏开发企业中,有大型开发机构和中小型开发 机构之分,大型的开发机构人数多的有数百人,小型的开发机构从业者可 能只有十余人。综合去看,以最好的发展前景来评估,在未来的一、两年 内,游戏制作行业的人才需求也只有三千人左右,除去各种类型的人才引 入,如专业美术人才和 3D 人才,真正能够给游戏制作教育的人才缺口可 能只有上面数字的五分之一左右。而即使是这个数字,也要面临来自各种 游戏培训机构的竞争和分割,留给游戏学院的份额,着实有限。

游戏学院负责人承认"60万人才缺口"的宣传与实际情况有较大的 偏差,他解释说 "最初我们对游戏行业不懂,所以就根据其它行业的情 况作了一下推测,得出了60万的数字。"

在前几个班的就业已经出现严重问题的情况下,游戏学院仍然在大 力宣传"高薪就业",以吸引更多的生源。在游戏学院新版的广告手册中, "中国游戏专业人才的缺口高达 60 万" 的字样依然存在。一位学生气愤 地说道: "在我们学习的这段时间,他们的广告做得越来越夸张。什么 7000 余家手机、网络游戏开发及增值服务商,每年接受实习就业,什么和 盛大、金山、天晴保持良好的合作关系,还有最近搞的什么游戏工厂。如果 这些都是真的话,为什么我们的实习就业还这么难呢?"

问及最初为什么会认为游戏学院很正规,这位学员回答说 "因为它 的广告。我是在新浪上看到它的广告和新闻,我觉得新浪很权威,它推荐 的东西即便有水分,也不会假得太离谱。

在游戏学院主页的"媒体关注"栏目中,我们看到既有发自网络媒体 的新闻,也有发自大众平媒的文章,既有财经媒体的报道,也有 | 下媒体的 撰文,各地方媒体的稿件更是数不胜数,甚至中央教育电视台也播放过游 戏学院的广告。这些报道大多均直接引用游戏学院提供的宣传材料,不少 内容严重失实。据某地游戏学院一位负责人诱醒,游戏学院目前的主要开 销并不在教学而是在宣传上,自去年9月到今年3月的半年时间,游戏学 院共花费了 1400 万元在媒体宣传上。

应该反思的或许不仅仅是游戏学院,还有这些媒体。或是因为对游 戏培训不了解,或是由于某种经济利益上的关联,一些媒体失去了判断 力,在游戏学院的造势中起着推波助潮的作用,间接成为了游戏学院的 "帮凶"。

游戏学院的一位市场人员对记者说:"我担心这样的局面会控制不 住,感觉像是上了一辆失控的列车,停不下来。这么疯狂的舆论宣传,需要 有人出来泼泼冷水。"

#### 权威:皇帝的新装

除了描绘虚假的就业前景外,游戏学院招生宣传的另一方法是拉拢 权威。一名学员告诉记者:"当初来游戏学院,有一个很重要的原因是相 信国家的权威性,信息产业部支持的应该不会有假。"在对外的宣传中, 游戏学院一直称自己是由信息产业部电子教育中心、香港职业训练局和 北京汇众益智科技有限公司联合推出的游戏专业人才培训项目。

根据官方的介绍,信息产业部电子教育中心(全医电子信息应用教 育中心)是经中央机构编制委员会批准独立设置的事业单位,作为信息 产业部行业教育工作的支撑单位,在部的领导下,负责行业教育与培训 工作的组织、规划、管理和协调。这个部门在游戏学院中究竟起着怎样的 作用?游戏学院的一位负责人介绍说"电子教育中心本身有做教育和培 训的职责,他们是游戏学院的认证机构,并不参与我们内部事务的教学 和管理。他们提供证书,至于证书的含金量和质量,完全由游戏学院自己 把握。"

家培训机构的老师透露说,其实很多部门都乐于发自己的证书。

#### 信息产业部电子教育中心文件

145700004

#### 关于开解游戏制作职业设计课题的通知

各百五萬位

新作、通知图、与开发部内证明



作方香港职业训练局,也没有参与具体的教学和管理,只是在游戏学院成立之初提供。 定许处学院成立之初提供。 三个PPT文件作为课程体系。 2004 版教材就是在这三个 PPT文件的基础上扩充起来的,"之后他们也没有太多的 资源可以提供。我们之间就没

"这对干管理部门来是一条生

财之道。管理部门只要挂个

名,在证书上盖个章,就可以

收取管理费,还有教材费、考

试费和证书费。管理费 般是

按学生的人头收的,每个学生

上百元到上千元不等。学生越

多,管理部门的收入就越多。"

至干游戏学院的另一合

什么合作了。"

游戏学院最近一次的大规模推广活动是今年3月组织的 "2005 新版课程体系发布整汇, 众益智与 IGDEA 战略合作新闻发布会", 在这次活动中, 他们邀请到了"电子游戏之父"<del>花兰、布什</del>内尔作为嘉宾出席。在游戏学院的介绍中称,"IGDEA 于2004 年3月在美国由一批游戏行业者名人土发起, 目前发展迅速, 已经有30多家全球知名游戏企业加入, IGDEA 还将不断顿纳优秀游戏企业和开发者作为会员, 使之成为游戏开发者和游戏教育的核心组织"。事实上, igdea.org 的域名是 2004 年12月在中国北京注册的, 所有人是 Song Jlan(与"来健"同音)。新闻发布

会举办之时,gdea.org 的网站 上空无一物,"Member"(会 员)一项没有填写任何成员信息,甚至没有汇众益智;"Webmaster"信息则显示,该网站的 管理员为游戏学院的另一网站 U9u6.com 的管理员,MSN 为 \*\*\*\*\*徵vp.163.com"。所有这 这个协会是不是为了配合游戏 学院的宣传造势而仓促搭城的 蓝台?



IGDEA.ORG 网站的域名信息

#### 就业·名义上的合作



金山公司招聘会任人唯贤

"游戏公司的门槛 真有这么高吗?"结束采 访后,张翔低声地问记

在游戏学院虚假宣 传的影响下,这些学生在 就课前对自己未来的就 业都抱有很高的目标值, 但如今他们残酷现实。游 大人问赠组织过而强 发学员之间的"见面等" 学员之间的"见面等"

据学员反映,所谓的"见面会"只是"空谈会",到场的公司根本没有招聘 意向,对学生就业的问题也是遵而不答。北京 CBD 二班毕业一个多月来 只组织过一次真正的招聘会,到场的只有一家游戏公司,上海校区也只遗 请到了三家手机游戏公司。参加过招聘会的学员有一种共同的感受。"来 招聘的公司好像是在敷的我们。"

自己联系游戏公司四处碰壁后,无奈的学生最后仍然只能把希望寄 托在游戏学院身上,幻想着游戏学院能够如广告中所说的那样,与那些 "保持良好关系"的游戏厂商达成某种诗次、凭借他们的"关系"为自己 联系到实习单位。一位学员对记者说、"我看他们的新闻中设盛大的人力 资源经理、数星的老总都参观过游戏学院,雷爵向他们定制人才、令追、清华方正、天晴数四也是他们的战略合作伙伴,他们应该和这些厂商者<sup>3</sup>些。 关系吧。你既然敢开这个学校,肯定与游戏厂商之间有某种关系,有推荐,就业的渠道和资源。否则你开了这个学校,招了这么多学生,没办法安持就业的话,会有很大的原领。我们现在的要求很低,只要你多给我们联系几家游戏公司,让我们有机会和这些公司接触就行了,被退回来是我们自己的事情。"

在游戏学院的宣传资料中称,"北京汇众益智科技有限公司目前签 约的战略合作伙伴有,北京金山软件有限公司,北京大娃娃网络科技有限 公司、清年同方股份有限公司、雷爵(北京)咨询有股公司、厦门市御风行 数码科技有限公司、福州宋靖岛岛有限公司、上海摩帆敦码科技有限公司,上海摩尔科科技有限公司等国内知名游戏厂商。游戏学院公关策划 部总监章玉英告诉记者。像金山这样的合作伙伴,国内还有大大小小40 冬宴,其丰家的余性欢亲是"游戏人才游养合作"。

双方的合作方式实际是怎样的?记者采访金山市场总监刘阳,得到的答复是"我们与游戏学院之间是一种简单的、浅层火的合作,我们没有对他们的学员做任何承诺。包分配根本不可能,但如果你有好的学员,我们当然来看不拒。"据了解,金山等公司与游戏学院之间并不存在什么爱申培训,只是对其学员拥有优先挑选权。一位老师说"这样的合作对于游戏公司来说没什么损失,如果你真的能培养出人才,我干嘛不要呢?如果给东门班、非些价格不会接收。"

在就业过程中,与游戏厂商之间的关系能起到多大的作用?中韩游戏教育基地的负责人认为很小,他说:"只要学生的成绩好,推荐就业是件 水到集成的事情,不过关的学生用怎么样厂商也不会要的。游戏公司是商家,要从自己的利益,成本考虑,即便来实习,需要场地,需要有人来带、需要实习率贴,这些都是成本。正规点的游戏公司绝对不会因为和你个人关系很熟,所以就一定用你的学生。我们和东星的总经理关系很好,但我们的学生他们也只要了一个,因为东星的美术水准很高,他们做分色、客户的要求非常严格。我们把学生排奉过主实习,他们的把关很严,虽然只是实习,而且工资也不高,还是要通过三道市试。一般的公司也会有顽虑,毕竟可能会降低整个团队的效率。分散其他员工的特为。"

一位毕业学员告诉记者,就业部的老师对他说,游戏学院现在的就业 策略是"让一部分人先富起来",意思是让一部分学员先就业,再争取通 过这些已经进入游戏公司的人的关系,把后面的学员带进去。

#### 游戏工厂:最后的退路

何及对于未就业学员的补救措施,上海游戏学院的负责人回答说 "主要有两个·一是扩大就业途径,二是帮他们补课。"

据了解,上海第一期约有10多名学员参加了校方组织的免费补课, 斯断续续已经进行了半个月,但由于教学质量没有提高,补课收效基徵。 至于扩大就业途径,尽管这位负责人表示不会跳出游戏圈以外,但据一位 学员透露,游戏学院帮班上的一位同学找了两条后路,都和游戏没有丝毫 关系,一景打即和代理公司的文献工作,二是软件公司的售后客服。

游戏学院在就业方面祭出的最后一件法宝是"游戏工厂"。知情者 称, 这主要是由于就业的压力而采取的措施,"他们没有办法安排学生进 游戏公司实习,就整了一个游戏工厂出来,把没着落的学生放到那儿去。 但问题还是没有解决,在那边实习是可以的,就业是不可能的。"

根据官方的宣传。"大连游戏工厂是游戏学院为主要投资方的国内 游戏开发的重要基地之一,上要从事包括游戏引擎、游戏产品库、游戏连 练别等等多种游戏相关产品的研究与开发工作。同时,为希望从事游戏 行业的人士提供学员培训、学历指导、载业推荐、创业扶持等一条龙服务 体系。"宋健介绍说,大连游戏工厂对于学员的实际意义有二、一是让那 些学习不太好、单位安有着家的学员过去再培训、二是让有创业想法的 学员尝试创业的感觉。"相当于一个孵化器,只不过我们不是科技园孵化 公司,而是春公司内部孵化小组,层次更低一些。"在游戏学院的场想中,



构想中的游戏工厂

企业也可以带项目进入游戏工厂,或是承接美术、 **手机游戏等方面的外包项目。** 

宋健承认,大连游戏工厂现在只是有一块比较大的场 地, 软、硬件各方面的设施还在筹备, 里面还没有企业, 没有任何外包项 目,报名的学生也只有7、8个。一位去过游戏工厂的学员对记者说,那儿 只有一楼的办公室置办了设施,学员实习的地方只有几张桌子和满地的 灰尘。而官方的宣传却称,游戏工厂"占地面积 2618.96 平方米,可容纳 干人以上同时进行学习和实习。教学和实习设备,具备一流的软硬件环 境,并有国内具有相当游戏开发经验的游戏开发 [程师进行培训和指 导。"宋健表示,游戏学院会在今年年底之前把大连游戏工厂的模式推广 到北京、上海、成都等地。

令人费解的是,参加游戏工厂3个月实习的学员每人还要交4500元 的实习费用和住宿费用。今年4月1日起实施的(上海市企业工资支付 办法 对实习期间的工资支付问题有明确规定 "劳动者与用人单位形成 劳动关系后,在试用、实习期期间提供了正常劳动,用人单位支付的工资 不得低于本市规定的最低工资标准。"与工作单位建立劳动关系的实习 人员在实习期间理应获得报酬,而去大连游戏工厂实习的学生不但没有 浊贴,反而要自己掏钱。这是为什么? 宋健解释说 "这主要是出于成本的 考虑,我们指导人员的成本、基础设施和硬件的成本、学生的食宿费,都得 考虑进去。如果我们接到外包的项目,会给实习学员一定的报酬 但如果 是为了提高学员水平而开展的没有商业目的的项目,这些成本得由学生 自己承担。

#### 加盟:圖笔钱就跑 加盟游戏学院 获取成功保障 基本的投资项目 通知的对话模式 强大的建议品牌 医用的公司 表力 加盟前令李规切品牌 · TARROUGH CO CONTRACT CONSCIONANT CONTRACT 等加速程序 加速高加速分离接往降度 技 成代資料 項 物傳統員 提 管理構成 技 以证证书 技 招生内容 疣 美可供业 加速高加型等有影響之忧 ● 包報提供全村企知方案及系列×企业 唯一的全国協助資本广告宣 ■ 京都會人的政府以前的建設在市场 即使打破什么收款 各行人。 四大和阿塞州 **奥馬雅亞 8人必然仍在事象提拉** ◆ 全国各区域理技中上并会 总域高层管理人员均是临阳场所用了 在東州南部原田南東路區 meneral and a 4 例设强的任何部理自由证明生实力

游戏学院的招商广告

游戏学院之所以能在短短的半年时间内,发展到 2000 多名学员的 规模,一是因为看准了游戏培训这块市场的巨大潜力,二是不惜重金联合 媒体制造宣传攻势,另一重要原因是它拥有一套非常成熟的学员链结构。 从媒体宣传到综合咨询、免费进座,这套学员链体系基本沿用了李新科四 年前所倡导的北大青鸟 ACCP 的体系,游戏学院现有 40 多家授权培训机 构中也有部分北大青鸟 ACCP 的授权机构,例如上海的威迅教育。这些培 训机构在 ACCP 的项目中尝到甜头,对游戏学院的项目也很信任。据了 解,游戏学院对外报的加盟费是40万元人民币,此外授权机构还要交给 汇众益智30%的分成,课程体系、教师、市场的支持由汇众益智提供。

游戏学院授权机构的一位负责人认为授权模式的优势在于能够最大 限度地利用总部和全国各地的教学资源,就业方面也可以形成合力,弊端 在干当发展速度超过管理的提高速度的时候,就会出现危机。"加盟的点 多了,总部的支持力度肯定会减弱,不可能很好地兼顾授权机构。北京总 部百十号人,全国 50 个点,怎么支持? 而且北京来的人,也不熟悉各地的 情况。

一位熟悉授权培训模式的人士指出,对于师资力量极为薄弱的游戏

培训市场来说,采用授权模式的目的只可能有一个.追逐短期利益,圈笔 钱就跑。中韩教育基地的负责人认为:"一般的软件培训可以搞授权模 式,因为你可以找到充足的数学资源。游戏培训不能这么做。我们每个星 期都会接到电话问我们做不做加盟,他们想做我们的授权培训点,每次我 都会斩钉截铁地拒绝。因为我们现在还没有这样的实力,国内也没有哪家 培训机构有这样的实力去做授权。即便只是在上海开两个班,你能保证有 这么多好的讲师吗? 我们现在的管理是小班管理,每个学生的情况、擅长 什么、缺点是什么,适合哪个公司、哪个岗位,我们都非常了解。 授权后你 怎么去做学生管理?"

各地授权机构的处境也并不好过,一旦游戏学院出现任何问题,加盟 者同样会成为受害者。上海游戏学院的负责人告诉记者:"我们最担心的 是总部给我们的是一个畸形的产品。不管资金还是推广,我们都能找到解 决办法,但如果你给我的产品本身是不成熟的,我该怎么办? 北京总部最 初做这个项目的时候其实不太成熟,所以我现在也很担心管理和教学质 量没法跟上,更相心学生的

就业问题。"

对于目前这种局面,他 表示自己无能为力 "我也 是夹在中间,既要对老板负 责,又要对学生负责,每个 学生后面都是一个家庭。作 为一个企业,老板的思路肯 定是希望利润最大化。但教 育是一个特殊的领域,需要 更多地考虑社会效益。"

宋健则认为问题主要 出在各地的授权机构身上, 他说 "所有的授权都存在 这个问题,授权你是和别人 合作,虽然你规定了自己的 品牌,但执行的不是你,控 制力度较差,随意性比较 大。"他表示最近会清退几 家授权培训机构,因为这些 机构"没有服务意识,对我 们的品牌是一种伤害"。



游戏学院培训项目加盟流程

据游戏学院负责人称,2005年游戏学院的学员人数(不包括与部分 高校置换课程的学生)将从现有的2000多人扩张至1万至1.5万人。这 其中,不知道又会出现多少个张翔、刘明浩和王新宇。

李新科在 2003 年年初称 "我们拥有一支强大的市场推广团队和成 熟的媒体运作手法,专门找新的、有前景的热门项目做。"他认为游戏培

李新科称游戏培训至少有两年的生命期

训是一个很有前景的项目,至 少会有两年左右的生命周期。 以现在的市场状况来看, 李新 科的判断无疑很具前瞻性。

对于游戏学院的经营者来 说,游戏培训只是一个生命周 期在两年左右的项目, 判断其 成功与否的标准在于利润的高 低。但对于上万名学员来说,他 们的未来该由谁负责?

一位业内人上痛心地说 "我最担心的是,这些曾经抱有 美好梦想的学生在走出游戏学 院的大门后,失去的不仅仅是 对游戏学院的信心, 更是对整 个游戏培训乃至游戏行业的信

(文中学员姓乌均为化名)

# 游戏PC策略谈

——HD 消费申脑产品副总裁专访

这份新鲜感正是因为惠普这个名字。它曾在實布与康和合并之后,两名一同停止了中国家用电脑市场的各种活动长达 1 年多的时间,经过这段时间的调研与整合, 息着最终决定在中国市场放弃康和 Presario 品牌,于2003 年 6 月 9 日携 6 就专为中国用户度身定制的惠普 Pav Ion "畅試",常用电脑卷生重率,同时还推出了两额家用多功能一体机。

经过一年多的市场耕耘,惠普"畅游人"家 用电脑在品牌机市场上重新复苏了高普的知名 形象,更在跨入 2005 年后一举推出三个系列共 19款"畅游人"家用电脑、除了以"数码、娱乐、 银时尚"的全银色外观和更具人性化的数码功 能作为特色之外,其中更首次面向中国家用电 脑 市场定制了一款采用 64 位处理器的 a1070cl 游戏 PC。

剛刚在 4 月号的杂志中对这款 a1070cl 大 加惠,今日在这充满料枝魅力的赛场又与之 相遇、家游运者在一番耐畅淋漓的 DOM3 对 战之后,更抓住机会与惠普消费电脑产品部副 总教陈园维先生就惠普游戏 PC 的市场策略进 行了交流。



记者·陈总·您好、关于 IP 这款 64 位游戏 PC. 其外观和配置都相当迷人,但玩家对游戏品榜 机的内部更是好奇,为此我们在最近一期的评 测中把它大卸八块。甚至连 CPU、内存条都拆 开拍了"写真"照。总的感觉是这部电脑很有意 思,选件完全符合 DIY 对性能和扩展性的要求。 而 6699 的售价也与 DIY 的价格线相当,我们 唯一.想到的不足大概就是睡机仅配有 Free-DOS 操作系统。您能谈谈 HP 如何在品牌家用 机中协调性能。品质与价格的原则吗?

陈总 我们希望为用户提供一个最基本的。核心性的解决方案。由于家庭用户对电脑应用的需求各异,因此在部件功能上我们都会以涵盖可能的应用及扩展需求为原则。至于操作系统,如

果我们安装了 Windows XP Home 版,那肯定 会增加成本。但未必就真的满足用户的需求,所 以当时为什么要做 DOS 或是 Linux 都是出于 这样的考虑。

记者。 我们也用各种主流的 3D 游戏包括 DOOM3 做过性能测试, 结果都能满足 1024x 768 的高分辨率条件下,平均帧速率接近 60fps的水平。感觉这台机器的性价比很高,而且还有很多小转密。 比如那个板载的 FS460 显示功能。 此外测试配送的读温显示器。 是然标称 16ms,但却支持 75Hz 的刷新率,相当于市面上的 12ms 产品:我们也向读者推荐说,如果要从标配的 CRT 升级到这款液晶显示器的话,HP 应该全提供升级流面的。

陈总 在购买时如果要把标配的CRT升级为液 晶当然可以。我也问过那些玩家,ART,因为CRT的响 控的话,他们更愿意选择CRT,因为CRT的响 应时间比较短,毕竟CS 那样的游戏对于显示 的要求很高。不过我们的液晶显示器是 16ms 的响应时间,内眼已经无法索觉任何延迟。我也 感觉CRT 如果长时间玩的话眼睛受不了,而液 晶对于眼睛的保护好得多。其实16ms 就是我 们的平均值,这个数值是很保守的,而当用户知 语的时候,他会觉器没个漂

记者: 印象中所谓的游戏 PC 常常会根据玩家的特定选配专用的游戏控制器, 惠普近期会不会有手柄、键盘、鼠标这样的游戏专用周边推出?

有子的: 機區, 现份这种的游戏 平均意者 無視, 其实也在 看一些配件市场。比方说手柄等等, 但是暂时不 会推出 HP 品牌产品。因为玩的人多多少少都 有自己的偏好, 你要的手柄跟他要的手柄都不一样。惠普对于游戏电脑来说也都是做主流的, 能符合 70% 用户的需求。HighEND 级别上万元 的游戏 PC 不是说不会去做, 只是还在想。 最主 要的是做中端、主流、价位不是很高, 但配置也 是很先进, 90% 的游戏运作起来没有问题,比如 现在 也就 DOOM3, Half—Life 2、Far Cry 这 几 个。如果说得来有更新的游戏、需要更高的配置,用户也可以升级。电脑的功能真的不是唯一 的,有游戏, 娱乐, 学习等等。因为我们定义就是 "HOME",所以我们还是以致雇为主。

记者: 我想惠普应该是以这款游戏 PC 作为试金石,您预期它要达到什么目标?

除总、我们推出还不到 1 个月,现在反映框好的,各地渠道的量也正在 1 开。但这可能会有一个慢热的过程。 我们也足第 次来推游戏 PC 的产品,要看看市场上的反映如何。我们最主要的客户畔是善通玩家,人家并不是玩到很专业、很高级。对他们而言游戏主要是娱乐性质的,游戏是拿来放松。因为工作和生活已经很累了,游戏是拿来放松。因为工作和生活已经很累了,游戏



戏可以让你轻松一下,同时有一些刺激感。你可以玩游戏,也可以学习,对于应用来设它也"向 下海。我并没有一个标准一定要故多少台, 但是未来1年我们会把这个市场做大,用户以 6699 元可以买到一部功能强劲的游戏 PC,价格比较有优势,而畅游人19 款机型,实际上各个价位都有,我们会继续根据市场需求进行产品绍介。

陈总:大家都在尝试,也很难说谁走得快,谁走得慢,主要还看自己的定位。我们的定位是大众性的,还是以性能为主,在性能上满足游戏,在价格上也满足玩家的需求。

记者:据我所知,惠普在国外有专门的 Compaq X 系列游戏 PC,玩家是否能够期待一个特定的时间内惠普能把国外的机型带入国内?

陈总 这要看国内市场的需求了。你说的那个机器比较大,造型很前卫,真的是提供给那些超级玩家的。

记者: 我觉得 PC 正有一种如同浩鑫 XPC 或英特尔的 Pico-BTX 这样的小型化趋势,这是否会在惠善的下一个产品线中出现?

陈总 你提到的东西在我们的研究室里面都有, 上次回美国的时候我们也看到惠普自己的 MAC MINI 非常的漂亮,但是在中国是否要推 我们还要看用户和市场的需求。■



HP 在与 Compaq 合并之后 2004 年 7 月面向欧秦市场推出了 Compaq X 系列游戏 PC . 其中的顶级游戏多统 GX5000Z 更以 23 英寸 HP F2304 宽屏液晶显示器摄入

# 《征服》两年风雨兼程

往人们印象中 款网络游戏的生命周期应该在1-2年,网游市 场上的风云变化、优胜劣汰似乎也正印证着这一点。不过在 2005年,一款中中国本土游戏公司自主研发的网络游戏在经历 了近两年的发展之后,非但没有出现用户大量流失、人气下跌的情况,反 而在推出新版本后,呈现出了持续的后劲。它就是由天晴教码娱乐公司研 发的玄幻武侠网络游戏《征服》。

是什么原因令(征服)在众名日韩欧美游戏大作的竞争压力下顽强 地生存了下来? 机遇? 品质? 还是准确的定位? 回首(征服)两年的风雨 历程,我们看到了一段不同寻常的成长经历。



#### 是机遇,也是挑战

2003年2月,(征服)在新年档期与玩家见面。运营团队放弃了过年 休息时间,于2月3日正式启动了游戏的第一次封闭 alpha 测试。熟悉网 络游戏市场情况的人都知道,大部分运营商都会挑选学生暑假或国庆期 间推出产品,希望通过黄金档期吸引用户,培养潜在玩家群。而〈征服〉却 选择在其它游戏休养生息的年关时分上市, 很快便抢占了新春伊始的市 场。借助这一势头,4月下旬、征服 进入公开测试阶段,短短 周,服务 器便由原先的 "组迅速增加到七组,玩家人数也随之不断增长。

2003年5月,一年一度的E3大展在美国洛杉矶举行,〈征服〉首次 出展便赢得国内外人士的关注。天晴数码与部分国外厂商在展会上达成 初步合作意向,两年后,美国市场上的英文版(征服)为天晴数码带来了 巨大收益。



完成繁杂的准备工作后、《征服》于9月11日正式开始商业化运营。 虽然在线人数有一定下降,但前期所做的宣传以及游戏本身的魅力仍然 留住了大部分玩家。这批忠实用户在未来的两年里一直是《征服》的支 柱,他们参与游戏的改进,提出宝贵的建议和意见,积极维护着《征服》的 **武侠文化**。

商业化运营后的(征服)并没有因此而停下研发的脚步。由于对游戏 拥有完全的自主权,天晴数码得以根据玩家的反馈不断完善游戏,本土游 戏的优势得以充分体现。BUG的迅速处理、功能的不断推陈出新,天晴通 过后续服务牢牢抓住了玩家的心。2003年末,《征服》跻身国产网络游戏 的三强之列。





#### 风雨兼程, 女机盎然

2004年的〈征服〉进入了稳定发展期。5月、〈征服〉再次参加E3大 展,开拓海外市场。一位参展商评价道"《征服》让我对中国大陆的网络 游戏自主开发能力刮目相看。它是一款成熟的作品,无论从游戏画面、人 物角色、游戏功能等各个方面,都有可圈可点之处。尤其是厚重的中国武 侠文化底蕴,对任何文化背景的人都非常有吸引力。

之后,〈征服〉不仅推出了英文版、繁体版,还针对日本玩家推出了日 文版,并在国外开设了分公司。

9月11日,(征服)迎来了商业化运营后的一周年庆典。这是一个值 得纪念的日子。"流层非常派对"、"七色宝石炫"、"昆仑雪水秀"、精 彩活动层出不穷,在线游戏玩家人数再创新高,这是对游戏的研发团队与 运营团队的业绩的最好认可。

在 2005 年新闻出版总署在广州举办的首届中国游戏产业年会上, 凭借(征服)在国内外市场上的突出表现,天晴数码娱乐公司获得了"海 外市场拓展奖",并因此而荣获该年会"中国十佳游戏开发商奖"。

#### 风云天下,全新生命

在一片赞誉声中,《征服》即将迈入传说中的网络游戏生命之坎----两年之期。担忧也罢,期待也好,事实才是检验真理的唯一标准。2005年, 征服之风云天下)即将而世的消息传出,为数万"征服"玩家注入了一 剂兴奋剂。游戏的在线人数不降反升,官方网站与论坛人气高涨,表现出 强劲的发展势头。这不是回光返照,也不是昙花一现,天晴数码雄厚的自 主研发实力是〈征服〉生命力旺盛不息的坚强后盾,武侠玄幻文化的深入 人心也给〈征服〉带来了持续不断的活力。

尽管中国的网络游戏市场仍在受着日韩欧美游戏大作的冲击,但作 为一家本土网络游戏研发商,天晴数码至少有一点值得欣慰,它以《征 服)向世人证明 只要扎根本土文化的土壤之中,只要拥有完全的自主 权,游戏的生命就不会轻易终结。



(征服)的"风 云天下"只是新生命 的前奏,不久的将来, (征服 2.0) 也将出 现在玩家面前。全新 的世界、完美的架构、 高端的技术。我们相 信,《征服》所表现出 的勃勃生机并非偶 然, 它会在未来为我 们带来新的惊喜。■

# 威大、环球的第二次握手

年4月13日、中国最大的网络游戏运营商盛大互 动娱乐有限公司与全球领先的音乐公司环球唱片 有限公司结成战略合作伙伴关系。根据谅解备忘 录, 盛大将在其互动娱乐平台 www.poptang.com 上及游戏场景中以流媒 体播放的方式,并在未来以下载方式,向其庞大的用户群提供环球公司的 音乐作品。环球还将提供其所拥有的音乐资讯内容,供盛大娱乐平台使用。

感大与环球之间的这次合作, 是感大首次将所提供的互动娱乐内容 由网络游戏延伸至音乐领域,也是环球首次在中国市场推出在线音乐服 条,对干这两大巨头来说都是具有开拓性的一步。

双方联合推出的在线音乐服务预计将于今年6月面世,届时用户可 以通过盛大运营的互动音乐频道,以流媒体方式合法地在线收听环球旗 下众多明星的中文歌曲。环球唱片集团坐拥业界最广泛的音乐目录,其香 港业务包括环球、正东、上华和新艺宝四大唱片公司,签约有众多受欢迎 的歌手,如陈奕迅、Energy、张学友、张国荣、陈慧琳、许冠杰、许慧欣、李克

勒 潘玮柏 遊咏縣 邓丽君 许去安及张柏艺





环球唱片的这项在线 音乐服务还可以和盛大所 拥有的其它娱乐内容,如网 络游戏、实现很好的融合。 用户可以在玩网络游戏时 **选择特定歌曲作为背景音** 乐,也可以在游戏虚拟社区 中为朋友点歌、送歌,还可 以选择单曲点歌、订购打包 以及包月等多种服务形式 收听歌曲。

该服务的付费手段也 很方便, 盛大北京分公司总 经理钱中华称,盛大建立的 覆盖 30 万零售终端的支付 和销售系统将作为收费渠 道,用户可通过盛大网络游 戏充值卡来付费。双方将通 讨唱片业传统的分成方式 共同获利。

在线音乐服务是盛大 与环球的第二次合作。今年

年初,盛大曾携手环球天韵,共同打造环球旗下的新热歌手梦洁的首张个 人亮相专辑《梦幻国度》。梦洁的首支出炉的单曲(暗号)被作为网络游 戏《梦幻国度》的主题歌曲,这是盛大继蓝沁代言《传奇世界》主题曲之 后,又一款投向流行乐坛的与其游戏产品同名的主题歌曲。

(梦幻国度)是盛大耗时一年自主研发的一款Q版 MMORPG 游 戏,之所以选择有着'魔镜小公主"之称的上海美少女梦洁作为代言人, 是因为她兼具个性时尚、话发动感、清纯率真等优秀品质,在形象和气质 方面都与《梦幻国度》的意境相吻合。

#### 中国的"芭比娃娃" ——梦洁

18年前一个寒冷的夜晚,上海的一家产房里诞生了 个有着黑宝石 般大眼睛的女婴,她的哭声穿越了寂静的夜空。

爱哭的梦洁的"星途"是从她三岁时加入上海电视台"小荧星"艺术

团开始的。初试那天,妈妈带着小梦洁前往"小壶星"的差点,人山人饶的 场面让她们着实吓了一跳。小梦洁一进考场就哭得稀哩哗啦,没等表演就 被考官拘了出来。没想到现场的哭哭闹闹意然歪打正着地让小梦洁从有 5万孩子报名的考试中脱颖而出,成为了被录取的50人中的一员。

从此,小梦洁的"星运"一发而不可收拾。她和小朋友们 起拍摄了 酸奶广告、洗洁精广告、13岁时加入了朱逢博老师的"丑小鸭"演唱组、 经常在外演出。她的出色表演被著名声乐老师潘胜华看中,潘胜华将梦洁 推荐给了环球唱片天韵文化的总经理冯海宁女土。16岁那年,梦洁演唱 了上海市少女节节歌"花开的时候"。成为上海市的少女形象代表。之后 梦洁又拍了许多广告——旺旺"黑妞"软糖、Clean & Clear、麦当劳、昂立 名邦, 芬达饮料, 冰淇淋广告……还应邀参与了电视剧《刁畲公主逍遥 王〉、(不在犯罪现场)的拍摄。

梦 吉长得很漂亮,而且很乖巧、很听话,再加上她那与世无争的羞涩, 和一双让人过目不忘的大眼睛,简直就是中国版的"芭比娃娃"。

现在梦洁十八岁了,她将由此展开一段崭新的演艺生涯。■

#### "魔镜小公主" 个人小档案

- 名が古
- サキザ 上海
- EX 22 16201A
- 重:39 公斤
- 型:B
- 座·水瓶座
- 长·唱歌、舞蹈 爱 好·看动画片、上网、逛街
- 邸右铭·Tomorrow is another day
- 喜欢的饮食或水果:草莓
- 喜欢的动物: 小狗
- 喜欢的花草:香水百合
- 喜欢的运动 游泳
- 喜欢的颜色·黑与白、每一季的流行色 喜欢的衣着 能穿出自己个性的衣服
  - 喜欢的乐器·钢琴、吉他

























#### 

与《罗马·全面战争》、《光荣帝国》不同的是、TCD 不具备真实的历 史性,因为它的背景设立在拥有两万年历史的幻想世界"Miere"。一千年 前,上帝用陨石将使用禁术的肯摩(Kemmor)帝国毁灭,在之后的六百 年里发生了无数的战争,雷内王二世通过刀剑与魔法的力量建立了特拉 德(Telladarian)帝国,他的子孙不断将帝国领土向外扩张。当帝国不断 壮大的同时,一些潜在的问题也暴露了出来,皇帝与各州议员之间的权力 发生了冲突,皇帝非常不满议员可以随意调动兵力,甚至打算强行罢免这 些议员。通过帝国最有影响力的主教的调解和妥协,特拉德帝国宣布向游 牧的 Horchi 部落进行东征, 这次东征也引发了七个国家的纷争, 这七个 国家分别是人类的特拉德帝国、Ormir 王子和 Vestian 王子的管辖地, 兽 人的 Urras 部落和 Horchi 部落,矮人、精灵、半人马这三个相对弱小的部 落,他们之间存在着各种友好和敌对关系。游戏的剧情正是围绕着七国纷 争展开,整个剧情被分为六个童节,如果算上奖励的隐藏战役,游戏的战 役总数将达到 30 个以上,虽然每个战役都有固定的目标,但在完成上拥 有一定的自由度。在战役过程中,玩家可探索地图的边缘地带,在特殊地 点可触发隐藏战役或获得各种英雄物品。





#### REG J RTS MAG

由于〈魔兽争霸 II 〉的成功,RTS 夹带 RPG 元素的做法几乎灌输给每一位设计师,因此在这两年,我们看到了不少 RTS 与 RPG 结合的游戏,事实上 TCD 也是这种类型的游戏,但它表现得更为突出,也可以说了CD 才能表现出身正的结合。 MindLink Studio 为游戏设计了一个名为"M.A.S.S"的 RPG系统,M.A.S.S 分别是智力( Mina )、被量( Aglity )、力量( Strength )、毅力( Stamina ) 这四个角色属性的单词缩写,这个RPG系统将运用于战场上的每一个单位。 更重要的是,在开战之前,玩家可以任意改变单位的四个属性值,但受到总数值的限制,例如提高力量值之前必须降低另外一个属性值,正家可以根据这个系统定适出各种形态的单位。

滿戏中的单位分为两种类型、特殊单位和管通单位。特殊单位即是剧情皮脂需要的英雄单位,他们能加战场上的指挥官。这种单位一共有四个,他们是根据游戏进度,而出现的,玩家不可能同时拥有几名实维,突雄单位变比普通单位强大很多,而且还拥有录备栏,玩家可将在战场上获得的英雄物品放入。普通单位则是英雄单位手下的士兵,他们在初始阶段就为步程,散兵、骑兵和符光术土这四种类型。当新兵按编非进骑兵团队后,那他将成为一名骑兵,而且以后都无法改变骑兵这个职业。无论是英雄还是士兵,他们都有综验值系统和等级系统,每一次升级都能提升角色属性和改变等级称谓,所有职业的等级称谓都分为指导(Rookle)、正规军(Regular)、老英(Veteran )、精锐部队(Effe)、类勇成土个Heros)、类

據人物(Epic)这六种,不一样的职业,升级所需要的经验也会有所不同, 不同的是,符咒术士升级后不仅能得到角色属性的提高,还能够获得新的能力和使用更多威力强大的符咒。

#### 是一个是一个人,是各与晚往



在 TCD 中, 资源采集和建浩 设施这两个系统将不会出现,但这 不代表游戏里不会有资源,事实上 一种特殊的资源将出现在游戏中, 它不是黄金,也不是食物,而是英 雄的名声。名声需要通过完成主要 任务、次要任务和探索特殊地方来 获得,获得的多少则由研究的军队 在战场的表现来决定,如果一场战 斗中损失了过多的士兵,那最后获 得的名声将会很少。当英雄拥有一 定数量的名声后、玩家可花费名声 来招募新兵、购买符咒、装备和马 匹。装备分为铠甲、武器、攻城设备 三种, 铠甲的类型将近三十多种, 每个铠甲的诰型都很有特色,十兵

發备上后能看到明显的区别; 武器的类型则有五十多种, 有刀、剑、棍、枪、戟、矛等等 而攻城设备则只有十多种, 有投石车、发射器、弓弩车、破 城车, 搞碎拍等等, 这些只是设备。它们需要土兵的操纵才能投入战路之中, 而且它们的作用相当大, 因为除了个别魔法和攻城设备外, 其它的任何攻击都无法摧毁游戏里的城墙。所有的装备都是各国或部落所特有的, 因此现象在游戏中不会看到对方拿着与自己一样的武器。

由于游戏背景设在了幻想世界,因此大量的魔法将会在战场上施展 出来。在游戏中,施展魔法的方式只有符咒和仪式两种,符咒是一种只有 符咒术士才能读懂的口诀,它受到攻击范围、威力和恢复时间的限制,符 咒威力越大,施法后恢复的时间就越长,有些成力巨大的符咒使用一次后 则需要几天的恢复时间。游戏中的符咒数量大约为100种,有火球、陨石、 暴风而等这些直接造成伤害的攻击符咒,也有防御盾、幻觉、心灵控制等 这些复杂的辅助符咒。由于符咒和实繁多,一个符咒术士学会几样符咒、 即此在开战之前,玩家还得为这些符咒术士赛备合适的符咒,如果能合理 利用卖勇战士级以上的符咒术士,那敢能扭转战场上的不利局面。

#### 。 一 之 。 之 人 位 化 的 成 介

MindLink Studio 在为 TCD 设计战斗系统时也别出心裁,专门设计 了一个名为"剪刀、石、布"的系统。它解决了兵种之间和攻城设备的平 德问题。举例来说,当你招募了一个步兵,如果为它接备长矛或刀剑,那 它可用于对付骑兵,但遇免拿盾牌的步兵时却塞无作用,如果为十兵被





备短矛或盾牌,遇到骑兵时,效果却完全相反,不但不能对行骑兵,还反而 会被对方杀个片甲不留。在战斗中,作为指挥官的你,要不断向军队发布 命令,进攻,防守,驻留等,而土气和命令部分演着很重要的因素,每一次 命令错误那能让你的部队处于不利的局面。军队在执行命令时会采取最 理想的方式或路线,这得归功于电路,以一个团体和个别单位,因此玩家能 够在 TCD 中看到一个极具人性化的战争。

#### DIFFS WINDERS

游戏采用了 MindLink Studio 自行研发的 "Battalist" 引擎,引擎名称在俄语中的意思是"战效中的画家",这也体现了制作组对引擎的自豪程度。从目前公布的数限和演示来看,TCD 的画面已经表现出与《罗马·全面战争)一样的效果,要提醒大家的是,此引擎目前只是处于开发阶段,制作组的程序设计员还会花更多的时间对引擎进行加强和优化,只要加以时日,我们必然又能看到一个画面通近FPS 的 RTS 游戏。制作组在一次采访中营透露 TCD 的最低配置为 2G 以上的 CPU、512M 的内存和 GF TI

4200 以上的电卡。这已经达到了某些上FS、先的最低要求。 整个 Miere 世界由三块大陆组成, Kania 大脸生干西方, 拥有巨大的平原和低平的山脉, Tiraya 大脑位于北方, 终年 裹盖着一层积雪,就如西伯利亚那一带; Elnoras 位于南 方,四周环海,具有多种气候和地形。强大的引擎表现出 各地形的特色,会出现风,雪、闹、雾头气效率,这些效 果会给地面的单位带来直接的影响, 雾能影响步兵的可 视范围,也能影响火炮的准确性,风能改变箭矢的轨道 ……不仅如此,地形和植物也是部队行军考虑的对象。 例如骑兵经过茂密的森林时会消耗更多的时间,上坡 时士兵会觉得疲劳。





內憂外患的開篇

故事发生在帝国的首都 Cyrodiil,这 是 Tamrie 大陆上最大的 块区域。开 始时主角"照例"是帝国地牢中的 名

囚犯,一起针对皇帝尤列尔·塞普丁七世(Uriel Septim VII 的暗杀正悄 然来袭,当他经过关押主角的地牢时,束,客追了上来, 主角从旁边挂掉的 护卫身上取下铠甲,冲上去护驾,重伤弥留之际的皇帝给了主角传说中的 "国王护身符",嘱托他一定要找到能关闭地狱之门的人,阻上摧毁整个 坦列尔的阴谋。这里的地狱就是四代的标题"湮没",此刻的帝国正处在 岌岌可危的时期,恶魔肆意横行,奴隶为非作歹,豹人(Khajiits)和蜥蜴人 (Argonians)不怀好意,兽人(Orcs)在二代(匕首雨)结束后已经建立 了中立的国家,不过这次他们会不会趁火打劫也难说。

"为次时代主机而开发的全新引擎" 是谈及 ES4 时的第一话题, 游戏除了 PC 版,还计划在 XBOX2 和 PS3 上发行。 晨

风》曾借助像素阴影技术营造了令人惊讶的水面效果,而 ES4 则以 Game-Bryo 引擎为技术基础,将像素阴影全面应用到水、金属、木材、石头、血液和 皮肤上,还会使用一款经改良的第三方工具 SpeedTree 来渲染树木。



新引擎支持纸娃娃即时换装系统、完美的面部展现以及口形同步。 NPC 对话比以前更为自然,你甚至能察言观色,从 NPC 的表情中看出对 你的态度。前作中千人一面的状况也会大为改观、每个 NPC 都有自己的 外貌和行为。当然你可以使用附带编辑器来修改 NPC 的皮肤、年龄和行 动日程。新版的编辑器在易用性和功能上都有大幅增强,但是有一点,不 管你如何设置 NPC 的年龄,他们都会随游戏时间进行而衰老,伴随而来 的就是面部的老化和皱纹白发的增多。

非线形情节一直是系列最大的特 点,ES4 将延续这一特性, 地图比 〈農 风)要大 草地、密林、山脉、地下城、城

镇、远占废墟 NPC 数量比前作要少,因为许多玩家抱怨 NPC 太难找。 尽管如此, 游戏中仍有超过千名 NPC 等待你去见识。制作者唯一的目的 就是让玩家能沉浸在这 充满 MMORPG 式互动的恢弘世界里。

弩和投掷类武器被取消, 远程攻击武器只有弓箭, 箭支在空中的弧行 轨迹会逼真呈现,甚至箭头射入对象的深度也因对象的材质和箭的种类 而异。马匹作为交通工具出现,减轻了不少旅途的乏味,此外当你在野外 迷路时,动态指南针会指引你到达指定的地下城或者任务 NPC。





ES4 中的战斗类似于 FPS 类动作游 更生動的戰斗系統。成, 敌我双方都能格挡和躲避, 看似有点 "无冬之夜"的感觉,但不同的是 ES4 专

1设置了格抖键,可以用盾牌和武器进行抵抗,唯一要注意的是武器的损 坏程度,一把破剑是无法招架敌人残暴一击的。ES4中又引入了"反冲力" 的概念,如果攻击被格挡,攻击者将被弹回,并且有一两秒硬直时间,给对 手留下可乘之机。魔法在任何时候都可以施放,玩家可在紧张的战斗中随 意交替使用物理和魔法攻击。盗贼路线在本作中彻底改头换面,以阴影为 基础的潜行系统让人很容易想到"细胞分裂"和"神偷",要知道负责潜行 的设计师 Emil Pagliarulo 曾参与"神偷"系列的制作。■(文/游刃)

## 鬼寓言: 最终之章 LOSI CHAPIERS THE

Lionhead Studios . House 国萨里郡首府吉尔 款游戏 PC 版(黑 2004年9月份推出的第二款 次 (中) 140 万套的惊人猜狱。有鉴于此,Lindan Sandan 决定了。顺八神鬼。 ★〉 路干 2005 年秋季正式推出。





玩过 Xbox 版《神鬼寓言》的人都知道,它可以称得上是一款改变角 感扮演游戏"模式"的作品。Lionhead Studios 的首席设计师 Peter Molyneux 将他先前开发《黑与白》、《上帝也套狂》(Populous)、《地域 守护者》(Dungeon Keeper)等经典名作所累积的经验全部融入到这款 新形态的 RPG 中,高度自由性与多元化的成长系统给玩家带来了前所来 有的全新体验。不过,正是由于这个特点,Peter Molyneux 认为《神鬼篇 赢》更适合作为电脑游戏出现在 PC 平台上,那里才是它"着经的家"。

当然,游戏的移植不意味着简单的回归。对于 Lionhead Studios 素 版,这并不是一件非常容易完成的事情。同时 Peter Molyneux 希望 PC 薏《柳鬼寓言》能为玩家带来更强烈的感受。结果是 PC 嚴《神鬼寓言》 较之 Xbox 版《神鬼寓言》在游戏内客方画扩充了三分之一,不仅增加了 新的怪物、新的武器、新的魔法、新的建筑,而且增加了新的城镇以及新岭 裸脸之地。或许玩过 Xbox 版《神鬼寓言》的玩家还记得,游戏中英雄公会 (Heroes Guild) 外面有一篇大门始终是关闭的。如今,在PC 旅游戏中。 法事门将被打开,为玩家呈现出一片全新的青异地带。除了侧才提到的武 着、魔法、怪物和建筑之外,量为吸引玩家的将是一条迅猛的巨龙。向玩震 发起强有力的挑战。此外,游戏也将不再是仅被简单地称作 PC 版《神鬼 寓言》,而是有了全新的名字——《神鬼寓言:最終之意》(Fable: Time Lost Chapters,后文简称 FTLC)。

目前,有关 FTLC 的细节性内容 Peter Molymeux 并没有过多透漏。 廖斌,对于那些先前没有玩过 Xbox 版《神鬼寓言》的玩家来说,看到游戏



的相关介绍之后,相信一定会更为兴奋。在 FTLC 中,玩家特扮演养负重 海深仇的冒險者,在名为 Albion 的大陆上进行闯荡,寻亲报仇,从一个初 出茅庐的心在逐渐成长为声名远播的英雄。时间跨度历经少年、成年, 直到老年,并且自己的技能、名望和外貌还将随着行动的不同而产生意 化。如同《星球大战:旧共和国骑士》(Star Wars: Knights of the Qia Hepublic) 一样, FTLC 允许玩家在道德观上做出选择。游戏为玩家提供 了大量的分支任务和支线制情,在这些制情和任务中,玩家既可以选择正 义之路,也可以选择邪恶之路;是成为人们爱戴的光明英雄,还是成为人 们僧费的黑暗"英雄",完全取决于玩家善恶的一念之间。另外,玩家的外 **變也会隨着自己的行为而产生明显的变化。除了年老在**蘭庞上增加號紋。 战斗在身体上留下伤疤,挥舞刀剑使得肢体强壮,施膜魔法使得身形瘦弱 之外,玩家的善恶之举还将在强客上有所展现。如果玩家经常行善,那么 验上便会呈现出一股凛然正气,颠受人们的欢迎; 褐灰。如果玩家始终得 悉,那么脸上就会表露出阴沉凶狠,让人远而避之。



PC 版相对 Xbox 版,在图像的解析度方面略高一筹,如果玩家的电 新配置足能强劲,将会发现 FTLC 的画面更为细腻清晰。无论是角色的重 客,还是身上的装备,以及远近高低的景物,都在高解析度的纹理材质下 表现得十分逼真。此外,FTLC 对战斗系统也进行了改进。比如,玩家将可 似一只手挥舞着长剑,而另一只手则施展着魔法,真正地将力量与魔法藏 合在一起。对此,Peter Molyneux 感到非常兴奋。他表示有信心将 PC 篇 FTLC 制作得更完整更出色。■(文/Oscar)



从实质上看。《幻三 II》的画面效果仍是以 2D 导像方式处理的、相比时下 流行的 3D 作品,在画面精细度上具有一定的优势,但在表现大量的动态及空 间效果方面却显得有所欠缺。为解决这个问题,制作者在剧情过场动画部分,



加人了局部缩放 及部分旋转的特 效,虚拟出 3D 运 镜的视觉感受,使 玩家在体验剧情 的时候,首先从视 觉上加深理解。另 外,在人物表情部 分,变化也比前作 增加更多、剧中人 物的一举一动,都

传说中大帝黄帝,在昆仑山东北的槐江山顶,有一个美 丽的花园"悬圃"。黄帝令槐江山神英招看于此处,自己则经 常来比沉思并凝望着人间。悬圃生面充满着许多不可思议的 生物,并蕴含许多与天地同生,意义重大的神树,而暴闻北 端连接东方天地的,是一棵赋予诸神最初伸性的"莲无神

在游戏中,游戏性的核心就是以悬圃的开发及运用决策 为主,例如宝物生成、变化、环境建设、神佑加持、化印进化 …,都必需通过悬圃的特殊能力才可办到,而悬圃开发、使用

程度、甚至更可能影响最后的结局如何利用好这块神奇的美丽花园、就需要







随着游戏的进行,玩 家将遇到一位神秘的小女 孩"蜜儿",她那小小的身 驱, 却有着无穷无尽的食 量,更特别的是,她能与各 类仙精妖鬼及神兽

之吸附且同气。而被她听吸附的神兽精妍,就 会变成"存卸"而生常。其生,在政事中随着。的 意志向给予协助 在战斗中, 蜜儿可随意引出体内的"化印", 当体内的化印。日被引发,外在时形体也会随之改变,同时成 字的特质也将完全改变 例如: 審儿 日呼唤压荷叶童子·青 凛, 件型将变大青点的样子, 战斗模式也由蜜儿原本的辅助特 质转变 5 水系攻击 + 回复特质 如此便使得战斗的策略性得 到增强。

除了在战斗中可控制"化印兽"之外,所 有的化印兽经由锻练及培养, 并通过悬圃的 神性净化与赋予,将可以进化为更强力的能 力与形态,至于该怎么去培养及进化,就要看 玩家的个人喜好了。

下一次我们将为大家带来"阵形"、"百人战" 及"投能成长系统"的详细解析,让我们共同期待 这个暑假 ■





据调查,每一款成功的游戏都有一个相当吸引人的卖点,例如《半条命》》的 语真高而、《波斯王子:时之砂》的时间倒流、前者依靠高超的技术,后者则依 · 靠丰富的可玩性。如果 FPS 引入《波斯王子》的时间能力,那游戏的可玩性 将变得怎样?位于俄罗斯圣彼得曼的 Saber Interactive 提出了这个情谈,他们正在 开发的(附词转变)(TimeShift,后文篇称TS)也在尝试着这个假设



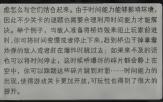




据说制作组激请了好莱 坞的导演和编剧来为游戏编 排剧情。TS的背景设在了一 个未来的世界, 玩家扮演的 是一位拥有时间能力的男 子, 他能控制时间来影响周 围的事物,颠倒世界存在的 规则。一天早晨,当他醒来 后、发现原来居住的世界已 经不存在了,而自己也出现 在一个未曾见过的新世界, 唯一能解释的理由是睡觉时 没有控制好时间能力。来到 这个新世界让他感到意外, 军方正在通缉他、从此他将 独自对抗整支军队, 还包括 一些也会使用时间能力的神 秘敌人。在游戏中,玩家要执 行 11 个任务,通过 34 个关

在"波斯王子"中,王子虽然拥有能控制时间的能力,但他只能让时间倒流, 并不能完全支配时间;而在 TS 中,主角却能支配时间,他拥有三种时间能力,分 别是"时间减慢"、"时间停止"和"时间倒流",使用这些能力会消耗主角的时间 能量,"时间减慢"消耗能量较少,则比较常用、"时间停止"常用于敌人围攻时, 消耗的能量也会相对较多。事实上,这些能力的灵感来源于多款游戏作品和电

这三种时间能力并不是一味用于战斗之中,制作组在设计关卡时更多地考









在游戏性得到提高的同时,Saber Interactive 并没 有意识对图象技术的加强。这是 FPS 必须具备的条件 之一,TS使用的是自行研发的"Saber3D"引擎,这款引 擎经过了5年的开发,一些高新技术也被加入其中, "法线贴图"技术可以创造令人惊异的高细节贴图和人 物,"高级视差照明"技术可以产生真实的视觉深度和 环境贴图。另外,用新引擎构造的新世界也是游戏的一 大看点, 玩家在游戏中能看到未来风格的城市和山地、 森林等复杂的野外场景。

游戏里出现的武器只有 10 多种,除了冲锋枪、来 福枪、阻击枪等传统武器之外,Saber Interactive 还承 诺游戏不会缺少独特的幻想武器,这些 武器目前还在设计当中。尽管武器数目 虽少, 但只要与时间能力配合使 用,任何武器都能给敌人







# **組は自体は大台**V



■上市 2006年第一季度

■代理 未定

■巻型 镀路 1 ST 1 ■版本 英文版

前 Ubi Soft终于正式对外公布了约典。合策路标改"就法"英 雄无敌"系列最新作——《魔法门英雄无敌 V》(Heroes of Might & Magic V, 后文简称 HoM&M5), 凭借开发"苍穹霸 主"系列丰富的回合策略经验、俄罗斯游戏制作公司 Nival 最终被 Ubi 选中,有幸成为 HoM&M5 的开发者。

HoM&M5 延续了四代的系统、保留了经典的回合制策略主体形式,而 在战术系统等细节方面进行了较大的调整(当然这也都是官方的一个一样) 其实游戏首先让我们感觉不同的只是 3D 图形所构成的画面。依证: (r 者的)

初史,他们希望,应戏可以向玩家喜爱的方 向发展、但掌非这也就是为什么游戏看上 去如此接近"魔兽"风格的原因? 当然仅靠 手头上这几张开发中的截图,所以我们还 不能对作品作过多的评论、假使如官方所 表示的, 那么我们将在今年的 E3 大展上 了解到更多相关细节。

目前,参考全世界众多英雄无敌粉丝 的建议,制作者仍在对游戏系统的平衡性 方面进行调整,可能在今年夏天的某个时 家名性,也可以以自有数 详得的结 外壳,但Ubi官方表示,在下 与会陆性 公布更多游戏内容。 (ハンス 前を 八) 粉和原面设定这些大家 " 划 5 1 1









Desperados 21 Co 2005 年第四季度

■制作 ■类型 策略[ST] ■版本

国内玩家的关注,如今,"盟军"系列日渐衰落,"赏金奇兵"系列 却趁机公布了新作《赏金奇兵Ⅱ库珀的复仇》。

新一代"赏金奇兵"也迈人了3D 化游戏的行列。用3D 图等引擎创 造出更广阔、更真实、更具互动性的三维环境。大峡谷、城镇废墟、印第安 村落、军事要塞等等西部风格的场景在游戏中一应俱全。游戏提供有第 一及第三人称两种视角,玩家可以方便地操作以著名赏金猎人约翰·库 珀为首的6位角色完成任务。革命的引擎同时提供给各种角色更多细腻 的动作,攀爬、游泳、潜行、跳跃……几乎可以随心所欲,由此执行的战术 也会变得更为灵活。





■名称 187 Ride or Die ■上市 2005年第一委庫 ■制作 Ubi Sofi ■常慰 助作 LAC ■版本 英文版

"极量、4; 也 延期" 共加的水下塞在朝港, 如今将自Ubi Soft 8 · 187 暴了專车》推电新距高峰 按。Ubi (T)相目截 Iom Kee " 。" "音响带 + 了每年 等导戏的全新理念" 全新概 今的意思依然。起台——"飙车。拉哦"、床茅均内户中槽间的被目手法

戻立『外辺打主は作、単在各ちた」支幕街。印舞 ゴ乙上 教情海経 在游 戏提中的各种模式当主,以一通常"是手段而不是最终目的,拉先到达 日行う「能快行時刊」事プト、存成本所計改有人多新鮮感可言、只有視 党中一大是真正、趣》在一个一条引城,自逐和抢战场和中,回放、慢动 作八支诸多种美洲饮学给广带来更介强气的感官刺激。作为一数以作型 赛车净板,每绳件与气广该会村。简单,同时在东姆物理表现的扩真度 上也会大打折扣, 左广、是要体现一个"爽"字



■代理 北京布卡 まられたとうして、ないをすっとうせい 1 1なり 人と T能 ef まる Sarry Total and A . Man in 、 。 が fi 来。在人类、矮人和精灵共存的幻想世界中。一场对抗野心法 师,维护世界完整的战争在三大种族之间爆发了。顺应潮流的 3D 画面达 到了时下同类游戏的普遍水平,一些细节特效也会有所表现。RPG+RTS 的游戏方式主要表现在战斗中,从创建角色、战斗升级到技能学习都表 格。游戏主要强调战术的运用,因此省略了传统 RTS 中的经营建设成

■版本



▲ 拉阿姨又回来了! 如果说放在三年以前,我可能会毫不犹豫地 给这款游戏打出 A+ 的期待指数,但时至今日,我已经没有勇 气对她期待更多,至少为了不在最终让自己过分失望。劳拉阿 姨的新造型依然还是如此性感,身材比例的调整并不大,面容则与以往 大不相同,更细腻且依然年青。最引人注意的是劳拉身上全副武装的道 具, 双枪、手雷、照明弹、望远镜和罗盘等等现代化装备挂满全身, 身后标 **志性的背包也换成了时尚的新款**,少了些怀旧的味道。

英文放 ■版本

相对劳拉的全新造型,游戏本身的乐趣似乎要回归原点——幽雅的



■版本 55个D&D 在是下的原则策略作。""老与这个正正。"的又连续 发布新消息,更有大量新图片和视频放出,让我们了解到更多 游戏细节。D&D 最新的"爱博伦"世界,为打造这款混合型作品 提供了可能。依据原始规则中划分明确的种族,玩家可以选择人类或蜥 蜴人进行单人战役关卡,而在多人任务中,则还可以选择邪恶地精进行 战斗。"双层"场景结构又为 RPG 与 RTS 的融合提供了可能,在广阔地 面场景中,你可以操作大规模军团作战,而在狭窄的地下城中,就会回归 传统 D&D 游戏风格,展开小队冒险。制作者将这种融合称为创新,而此 时此刻,我们只希望 D&D 系统配合华丽 3D 画面,能做得更好。

回了"劳拉之父"Toby Gard 担当本集的监制、但不知这位老兄是否还能 有胜过当年的非凡想象力。通过目前开发中的画面,我们很难发现游戏 本身到底有哪些讨人之处。单从画面贴图来看,这在今日算不上有多么 样的作品要想成功只有靠非常的游戏性了。

劳拉阿姨回来了,我还是会对她有所期待,但已不再是万分。





▲ 百年后, 世界变了。 对于未来,这是我们唯一知道的 ▶昔日繁盛的安托尼卡被无情地拍碎了,神秘的费德沃、威严的奥 都斯还有充满野性的库纳克甚至永远地消失了。就连露卡琳也毁灭。 安托尼卡残存仅有的两座大城、同时也是这个世界最古老的两座城 至诺斯和自由港,或许在这里,我们可以找到大灾变的线索,以及 .....这也中的故事......

这座在联合帝国没落后、由定居点发展而来的城市、坐落在土纳瑞大陆的东 边,是由那些有胆量在泪海管险的人们所组成的一个热情却又危险的海港都市。 而人类这个种族,忽视那些大部份自远古而来的古老种族,更有甚者,在他们占 据后把别人的家园后用自己所取的名称替代了神祇们所取的。土纳瑞,这片广湖 的大陆因而被改称为安托尼卡。

安托尼卡的诸城中,提到自由港,人们将留恋干那里的繁华,也不会忽略繁 华背后错综复杂的政治关系。

独特的地理位置加上管理者开放的思路,自由港吸引了各地的冒险者,各种 贸易异常活跃和发达。然而具有各种信仰各种背景的人聚在一起,难免会有意见 相左的时候,由此引发的派系斗争也在繁荣的市场下面暗暗溢长。任何一个来到 自由港的旅行者都知道,北自由港和港内其他地区的关系很紧张。因此大家都避 免在一方的地盘上谈论有关另一方的事情。

这场争斗,很大一部分起源于两个行会的斗争——北自由港信奉拥光者的



为后者是包庇罪恶,后者则认为前者是过 于偏执。两方面的矛盾最终使他们相互仇 视,在任何一个领域中互相较量,甚至在各 自的行会里公开悬赏对方守卫的脑袋。不 过好在这场争斗并没有牵扯到无辜的平民

当然、自由港斗士们同时担负着保卫 自由港的重任。关于兽人部落的传闻让他 们很不安,于是花大价钱悬赏,希望有人能 够提供线索表明他们确实存在。最后的结 果是,有人拿着兽人的项链或者腰带去请 赏---然而得到这些东西,对于这些有着 冒险者或旅行家称号的人来说,实在是太 轻松了。

在神的帮助下,自由港在大灾变后得 以幸存。然而卢坎·德莱勒,这个背信弃义 的不死爵士,霸占了上古神器----灵魂之 火,篡夺了胜利果实,在卢坎骑士团的帮助 下,赶走了帮助他们一同抵抗兽人、巨魔混 合军团的真理骑士和玛尔牧师、完全掌控 了这座历史悠久的城市,监视并利用统治 阶层扩张城市的影响力和控制力。残存的邪恶种族纷纷从碎裂的大陆迁徙至此并 在城内安家落户。现在城中最强的派系有五个,他们都尽全力争相满足卢坎德欲

有未经证实的消息说,其实在五百年前,自由港民兵就是卢坎一手组建的,他 的野心从未停款

如今的自由港,被称为"堕落的城市",是邪恶者的天堂。



# ◆奎诺斯◆

联合帝国没落后,幸存的人类大部分居住在土纳瑞大陆的中心——卡拉纳 平原。土纳瑞、也就是后来的安托尼卡。只是一一换了个名字而已。得天独厚的地 理环境加上短暂的和平,人们很快在这里建立了村落。村落经济文化的发展,产 生了城镇,并且使得村落之间也出现分工和分化。最终,发展出了土纳瑞的两个 城市---- 奎诺斯和自由港。

如果说自由港是奔放与自由、那么銮诺斯绝对是高尚和有序的。安托尼乌斯 - 贝尔一世,这个强大而崇高的人类集团的首领,用高尚的法律建立了奎诺斯,使 它从一开始就在一种严整的秩序中并并有条的运转。

坐落在山区边缘的奎诺斯没有自由港那般的喧嚣,多的是一份宁静与和谐。 不过这并不妨碍统治者贝尔家族的独裁和傲慢。在大灾变来临前,他甚至和自由 港的卢坎一样拒绝面对现实,拒绝面对拉洛斯大军再度兴起的状况。他相信,他 的卫队足够保卫自己的领地。若不是兽人军团奴役格诺怪的行为冒犯了地狱公 器巴瑞尔,招致他的化身袭击兽人军团,恐怕

奎诺斯也不复存在了。



不知道为什么,现在的奎诺斯会被一个 在大灾变中出生的年轻女子所掌管,尽管有 记载称她持有血统证明,但这种行为,仍被一 些人所怀疑。不过她的魅力决不仅仅颁干酒 亮的脸蛋,更重要的是,她发自内心的演讲。 总能激励她的国民相信以他们的才干足以成 就一番伟大的事业,鼓励他们对未来作出证 确的判断。作为一个领袖,还有什么比这样的

在她的领导下, 奎诺斯就像一座象征力量 与高贵的灯塔,指引着诺拉斯碎裂大陆上所有 愿为改善社会、涤荡邪恶而努力的人们。全诺拉 斯善良的灵魂从此得到了依靠、方向和庇护。

# ◆常寒峰◆

曾经是野蛮人生活的地方,连接着险勤斯与永霖堡垒和布莱波罗。

当兽人军团进攻哈勒斯的时候,艾玛拉和她的丈夫带着老人和小孩就是从 常寒峰,涂经布莱波罗、奎诺斯山区、最后成功选到奎诺斯城的,并在那里与守城 的将士击溃了兽人军团。

现在常寒峰还保留着通往永寒堡垒的路,甚至还有新开辟的地方。在常寒峰 南边的码头,可以乘船前往泽克之地——兽人们的荒地。





# ◆泽克之地◆

很明显,这块岛屿是大灾变的产物,而且是以战神泽克的名字命名的,岛上的 大多数遗迹也和兽人有关。北部有一个幽灵部落的大本营,中部偏北一点是一个 废弃的矿场, 塔伦和索伦部落分别有自己的定居点, 还有一些部落散落在各地。很 奇怪的是,在南端,可以直接到达雷霆之地,而不是安东尼卡。

岛上笼罩着一种奇怪的气氛,好像泽克随时可能出现。

在庇护之岛的正北方。如果 不是其东方连着大河谷、我们 恐怕会认为这是大灾变新制造 的一片土地,看来它还是原来 安托尼卡大陆的一部分。大概 相当于以前迷雾丛林和魔眼部 落的地方。岛上多是山丘与丛 林,也有矿场,不过看起来也都





# ◆神火潭◆

神火潭被一片山地包围其中, 阁图充满 危险,加上和尼图克斯森林接壤,一直以来, 都不是一般人可以接近的。

这一泓水, 其实是个火山湖这里火山非 常活跃。到处是天然花岗岩和钴矿石,山坡上 也没有任何生命迹象, 石头和岩浆覆盖了暗

寄居的生物们大多适应这里的温度,过 着弱肉强食的生活。一些游牧民族的隐者也 移居到这里、在旁人看来一无是处的荒地享 受着无人打搅的平静生活。

据说此间的生物已经不是原来的样子, 是召唤师尼吉娜改变了它们的外表——她生 活在附近一座废弃的神庙里面。人们过去可 以拜访她的神庙,可惜大灾变后,就再也没有 人见过这座破旧的庙堂。

神火潭还有几个值得注意的地点,一个是 纳盖风洞穴、还有索罗塞克神庙以及索罗塞克 之眼。索罗塞克,就是烈焰王子,大灾变中怂恿 兽人的神祗。索罗塞克神庙是一个很独特的区 域,这个区域不是为了冒险狩猎或是买卖而存 在,它是一个在内部相互影响、相互作用的地 方。不同种族不同职业的人们来到这里,只是 为了得到神的旨意,尽一个信徒所能。另外两 个所在都是地下城,相比之下,索罗塞克之眼 逃过了大灾变 有传说纳盖风就是沉睡者克拉 夫的父亲,不过,关于他和他的洞穴,已经随着 大灾变,成了未解的谜团…



四涌八达的费洛特,原本居住 着很多蜥蜴人,是安托尼卡大陆上 一块重要中转站、连接着拉泽山 区、粤格克、卡兹土勒失落神庙、伊 诺土勒沼泽, 惊惧神域等五片区 域、是洞穴巨人们涌往外界的一个 重要权纳。

大灾变中,乌尔杜克在巨魔军 团攻下古克塔之后,将部队一分为 二. 一部分从伊诺土勒沼泽向北, 前往北罗沙漠南部与兽人汇合,另 一部分由乌尔村支至白带领,取消 费洛特攻打拉泽山区。当然,在经 过费洛特的时候,他们顺便拜访了 一下卡兹土勒失落神庙,试图收编 恐惧之神的军队。不过他并没有如 愿得到这支部队,气愤的乌尔杜克 摧毁了神庙,打破了恐惧之门。正 是这一行为冒犯了恐惧之神,这也



成为他的部队在自由港外面被一团绿雾所打败的原因,而他本人,也因此丧命。 现在、卷洛特从安托尼卡单独分离开来、成为一个孤岛。卡兹土勒的神庙感单 地位于岛的东端、北方不远处的海面上有一个叫做寂静之翼的地方。传说有一个 巨大的蜻蜓和她的随从,但是没有人接近过她们。为什么费洛特在大灾变中得以 幸存,没有人知道。但是有一点可以肯定,恐惧之神还会回来

如今,在四处原泊的吟游诗人11的歌曲中,人们可以依稀听至一些美节大灾 变的破碎传说

"战神和烈焰王子都找到了自己的化身,巨魔和兽人甘当邪神的傀儡 蚕里欧斯与卡拉那守护着两座古老的城市, 却看到独裁者的冷漠与傲慢 灵魂之火点化了觉醒的灵魂,维拉莱克穿透了酋长的胸膛

告克塔已沦陷,哈勒斯在燃烧 巨庸和兽人,这天生的生仆重新纠结,却见到 两座空城-

上古克与釜诺斯,放弃不等于失败,坚持却也并不意味成功

野心和傲慢让人忘却仁义与谦卑,甚至将信仰抛到脑后,任何征服都要付出 代价、即使没有流血,也会有其他的途径 恐惧之神没有叛变,地底公爵也未曾倒戈,"多行不义必白毙"乃为古训,白

已吃下的果实,必定是原来所种下 骑士牧师和民兵,谁是真正的英雄,贪婪的黑影抢夺了远古的神器,得了救的

**却**将剑放在恩人脖项· 诸神真的抛弃了他们的信徒? 为何却保留了如此多的神庙、在这空前的灾难

ラ后

有人说神域是灾难的根源,好奇心将人类赶上绝路, 秘密的会议达成共识,成就了命运的呼唤

这是神的惩罚,这是人的悲剧

露卡琳的爆裂,将黑夜变成白昼,巨大的碎片砸向大地,众生相互推诿猜忌 … 这是一个全新的世界,既不属于过去的诸神,不属于过去的龙与大军:

它属于你,立志探索未知的神秘事物的勇者 这是你们的时代。命运的时代。

快去吧孩子,你的船长在等你,你会成为这个新世界的一部分,这个你从不曾 想过的新世界…… " ■(文/愤怒的蚰蜒)





■制作 雷爵资讯 ■代理 亚洲互动 ■上市 2005年6月 ■版本 中文版



# 1900 - 重价用重价技术

Kings!"的狂妄孩童、观。

7/12/1 W 1901

风,如今"万王之王"即将登。

10 以是所知"加上"自己

国游戏事业的发展做出了巨大的。



在写这篇文章时,我双开了《万王之王》与《万王之王》》)两款游戏,情绪也经历了两种截然不同的极端。《万王之王》》虽然是全3D游戏,但还是给了我一种独特的感觉。时下泛滥的"虚幻"引擎,随便翻翻

就有十几款,开始的新奇已然 变为习惯,而《万王之王 II》 虽说自主研发的 3D 引擎还 与那么点点稚嫩,但鞭丽的 风质也给我新鲜感、能想到 的最直接的形容词就 是——奥 另外就是《万王之王 II》

来的社会65岁。 往事随

的网络游戏、在它之前的

正的同产游戏, 并为中

人(市内司), 戏人, 大多都

4 21 1 St. Co. R. C. (177, 16) 1

1到,你们准备好了吗?

另外就是(方主之王Ⅱ) 的客户端,一款全3D 游戏 的客户端只有百兆大小相 比那些动不动就上 G 的 游戏,显得异常体贴。特 别是相对我们这些骨灰 级玩家的骨灰级旧机器,这 样的容量真是让人感动。 普络在万王世界战斗的人们是否还记得 那四百多个按键和上干条英文命令?是否还记得 得那复杂的操作所历练山的精湛技术?坦白 由,当我再次进入、万王之芋、后,看蓄自己 那技能全满,颜点上干的 ID 时,我居然不知 道怎么切换"跑"和"走",真是汗颜啊。

相对《万王之王II》则完全没有这个顾虑,我只用了十秒就了解了游戏的操作,其主要原因是此数游戏使用了现在主流的操作方式,让新人更容易上手。当然这样的设置也许会让老玩家抱怨,觉得操作缺乏个性,体现不出技术。其实不然,虽然操作简化但技术性却不见得比前作差,相反简价操作后,游戏的节奏变的更恢,对抗程度也更高了。

不过,小生在此要挖怨一句,《万王之王 II》应该保留前作中的聊天 设置,那10个频道的设置是所有网络游戏中最棒的,看似如城,但每个 频能有其自身的存在价值,玩家大多都习惯用自己的频道设置来游 戏,有华不常用的也会自己屏闭掉。

## 下于一门险被股的起方

前作中最令人印象深刻的,恐怕就是人物的中文 ID 呢?如果大家没有输入名字的话,就会被系统自动生成为"新手冒险者",而一些变态玩家也喜欢用这个 ID 来展示自己的个性。现在我们就来看看 (万王之王 II)的新手之路。

进入游戏后, 最先做的当然是创建人物, 游戏提供给玩家不同性易、 发型, 颜色. 相貌等等进行自由搭配选择, 以创造出不同独具特色与个性 十足的人物造型。另外, 在初期将有3 科基础职业可供玩家挑选 战士、 信徒, 旅人。战士有许多强化自己的特殊技能, 可以使用重型铠甲和最具 有威力的或器, 看该的强,能加强队伍的卖力, 但只能穿着轻型的东桅



和使用简单的武器 旅人拥有 定的肉搏能力,也可以穿戴 皮甲,但是对旅人来说,直接攻 击并不是最聪明的作法,隐匿 地接近对手,从背后补上一记 毒刀才是旅人的标准战法喔。 这与前作相比有很大不同,所 以要特别`注意。

新手玩家冒险的第一站 是巴布朗港,这是《万王之

王川 中新添加的场景之 ,取代了以前的新手冒险区。在这里要说明 一点、就是(万王之王!,有着卓越的任务链系统,大家游戏的时候要特 别注意,不要错过了任务哦。6级公前,去巴布朗港地图中间找那位胜牧 师,他会免费力大家进行治疗,恢复大家所有的属性值,这一占在初期一 定要多多利用。不过,这位胖物师很。气,因为玩家 日超过6级,再找 他进行治疗,就需要支付 定的金钱了,真是怀念"雷葛 大人啊 以前 只要冲他点头鞠躬,他就会给你一个超大的医疗魔法,而且还会给你加 上"祝福",哪象这个客商的牧师,他 定是伪神论者 宽恕,因为我所有的 ID 都杀过雷葛大人 N 欠

一旦玩家达到8级左右,就可以在巴布朗港的车南面找到一个传送 点,来到万王之旅的第二站 北乌鲁台地。还记得这个地方吗?前作中 的险恶之地 恶魔 PK 迷宫'不知道为什么在续作中这里变成了新手 的旅行胜地了。

(万王之王II)的职业设定与前作和现下所有的游戏都不相同。" 种职业都十分全面,各种技能让人眼花缭乱,要熟悉这些严需要很多跨 门。特级中期的瓶颈比较麻烦、大家的装备不能跟上级别、而技能又不够 高、这个Bf候就要尝试着利用地形卡径、用弓箭或者魔法技能来远距离 杀伤敌人,而且在地形复杂的地方,怪根本打不到你,你可以一声声地磨 死高级怪。 自作的级别到达 35 和 55 级, 赞可以使用转职道具了, 这 时候作将拥有更强大的技能,更眩目的装备



# 身份与力量的象征



徽章是 万王之王! 里新出 现的系统,可以配戴在英雄身上, 增加英雄此许的能力,英雄最多 可い配戴 枚徽章在身上。单独 枚徽章威力相与有限,而且 名称相同的徽章也只能配戴 枚,但是与徽章之间的属件 相同时,徽章的及力会发生连 锁,可以大幅提高玩家的能力.甚 至使玩家具有 些神秘的力量。 这个东西我在台版 分能搞到,但 看这意思或许有点 魔兽争霸) 中光环武器的效果。

# 一一为钱而存在的男者

很多报道都说:万王之王: 的赏全猎人是新增系统,其实早在前 作中就有这个了, 城邦通缉令就是赏金猎人的衣食父母。小生我无聊的 时候就经常在各个地图转悠、顺便打个 who L 查询同地图玩家 看看 有没有被通缉的,然后直接 路杀过去,将罪恶的生灵谴责至死

《万王之王II》结合前作的优点,将很多任务融入赏金猎人系统, 此超级武器、绝世神兵都在这些任务中。大家 定还记得那些锁 ID 的超 级装备吧!这些都是一个孤胆游侠不可缺少的

# 如如 文字格的集团

"组织 系统对于老玩家来说都不陌生吧? 现下大陆的十大战争公 会中,有 半多都是从《万王之王》的组织中诞生的 而续作又将这 功 能改良加强,使其更具魅力,也更加实用。

组织新加入升级系统,只要组织里的人数达到 定程度后,找组织管 理员合谈,并且准备适当的物品与金钱,就可以提升组织的等级,组织 升级后就可以拥有更多的功能了。已经成立的组织会有固定的维持费。 如果组织仓库里的金钱不够负担维持费时,组织据地会被封锁,直到缴 清款项才会重新开放。另外、组织在可以升级的同时,也是可以降级的。 当组织成员的人数低于目前组织等级人数需求下限时,组织的等级就 会下降,直到下降到能满足等级需求的下限人数为止。所以在《万王之 王, 中,组织的每大是需要相但里所有的玩家共同努力的。



### 

写到这里突然有了大多的感慨,因为万王世界的城邦给过我们太多 的感动。同区往事依然能体会到当时的感觉

玩家可以在游戏中拥有 块土地弹力国家 但是建立国家也是需要 达到一定的条件的。申请建立国家的钴家等级需要达至 35 级,拥有 20 个以上的其他玩家支持,近需要持有特殊物品"亚伯里亚之枝",最后还 婆交纳 定量的金币, 当玩家满足了这些条件后,就可以找国家管理者 申请建了国家了。新建立的国家就像一个刚出生需要问护的婴儿、需要 国王和国民们共同的去建设它。 万王之于 中的国家建立后,整个国土 中只会有一个市政中心,其它的 草 木都需要玩家亲自去创造的。每 一株房屋,每一个商店,每一条街道/路,每 个风景,订玩家建立自己 心目中的理想压力。基于现实,国家在建设中也是需要原材料的,包括木 材、石材 金属 水晶等物资,这些都是用于国家建设 的器基本材料。原材料。只能是国家来生产的,产量也

是有限的,所以如何更好的利用现有的资源来建立好自 己的国家,就变的非常重要。



否还能拿起武器放出斗气? 你们的筋骨是否已经生锈? 是否还能战斗? 为了我们的 亚伯里亚大陆, 我们深爱的' 故乡,回来了,回到战场,回 望那些可爱的侍宰羔羊 ■(文/网先队·皓晨风)

家用申除与游戏 2005 2



已有传闻北方的上古神兽烛龙已经复苏,大地履育 一份斗不休的各个种跌被迫理智的趋向和解。5







# 如一元 加州油

003年,一款正在研发中的,名为《海之乐章》的国产航海游戏在 满是泡菜的国产游戏界吸引了不少玩家的注意。从其资料来 看,清新的画风,卡哇依的 O 版人物造型,让玩家们十分期待。 然而此游戏之后就没了消息,正在玩家快遗忘掉它的时候,时隔两年, 这款游戏开始了全国压力测试,让大家惊辜万分。

故事围绕着一本占老的航海日记展开。航海历75年,海上贸易与 运输,在人们的生活中起着越来越重要的作用,是许多人赖以生存的手 段。而在葡萄牙里斯本的一艘巨轮上,保存着一本陈旧的《冒险者日 志》。这本日志记载着航海时代的开创,对于有航海理想的人们来说是 最难得的导航手册,上面标有前人发现的所有新大陆,还有在航海过程 中遇到的各种问题。由于日志中提到"我们现在所做的事必将成为后人 航海的伟大乐章",所以这本日志和这段经历被称为《海之乐章》。

而更重要的是, []志的首页, 夹着 张绪敏的纸张, []加记录了 个口"基德"的集态者的故事。基德本是一个区型的海盗,他在一个地方 埋藏了 批辛藏,很多年青人为了这批宝藏,纷纷穿上了水手的制服, 跳上船,加入到船舟的,共流之中。而作为坑家的你,是不是也为这堆宝 藏动心了呢? 那就快快加入吧。



你是想做一个精通魔法的占卜士还是一个擅长治疗的巫师呢? 或 者是身强力壮的剑客、弹无虚发的火枪手?《海之乐章》中,为大家提供 了各种各样的职业,除了前面所说的四种,还有小偷、商人、冒险家,绝 对满足你的好奇心。

人物升级后,便要提升力量、直觉、智力、感知四项基本属性,这些 属性,都对应着你的职业,影响你的歌业技能的威力。每个职业都有自 已特有的技能,并且会随着熟练使用而提升等级,等级提高威力自然就 不一样。举起你的法仗,拿起你的剑,多多使用那些炫炫的技能吧。



如果只顾着在城外打怪五级, 那不就成了"泡菜"了 吗?这可是个航海游戏啊。在任务中得到了第 艘船的时 候, 定会让你激动不已, 根不得马、出海巡游 番。 且慢,把准备 I 作做好,才能万事 L 仇哦

和一般的航海游戏一样,船上要配足水手和给养。 把水手和给养放到船仓中, 本来不多的船舱就已被占 去了两个。那就把那些闲制的空舱发掘出来,做成有用 的船舱,例如存放商品、储存舱),或是安装火炮(炮 舱,、安装装甲(装甲舱,、安置水手、水手室)。一切 准备就绪, 装好货物, 扬帆出海吧。到了人海上, 才 知道天地广阔啊。, 主意好风向, 好好的驾驶自己的 船。还要时时注意海上出发的海盗和海怪,船沉了可 **就血本无归了。** 



在游戏过程中, 完成各种各样的任务, 就会得到各种各样的称号。 《海乙乐章》的称号不同于别的游戏,这是 张张证明你拥有称号的纸 卷。把这些纸卷装备到身上,在名字上方才会显示出当前的称号,随着 游戏的进行,会得到越来越多的纸卷,但是玩家只能装备一张纸卷。当 拿到 个更酷的称号时,需要取下先前装备的纸卷,才能装备上现有 的称号炫一把。而称号不仅仅只是个摆酷的东东,许多任务还要装备 相应的称号才能完成呢。



游戏没有朋友怎么行呢?在《海之乐章》中,朋友和团队才是最重 要的。不要指望自己一个人就能纵横四海,也许门口等级不高的海盗 就把我们的孤阳英雄给挂掉了。城市周围的那些怪物,都不是好意 的,拉上你的朋友们,大家齐心协力,才能轻松战胜这些怪物。而那些 需要消灭迷宫中的那些 BOSS 级的敌人的任务, 更是要玩家相互协 作,共同进退才能完成任务。



和朋友, 起在海上旅 行, 更事一件惬意的事啊。 边漂荡在蔚蓝的大海上, 边聊着天, 相互报通各个城 市的物价。而或一起与海盗 怪兽于上,架,大家横过船 舷,来个齐射,再厉害的敌人 也顶不住吧。■

■名称 真封神之天葬地窟 ■拳型 网络角色扮演(MMORPG) ■代理 上海米果在线

■制作 原真ボ+T作家

■ F-市 2005 年第一条舟 ■版本 中文版



▲ 着中华网游的大旗,从远占商周的废墟里复活,在中华网游 3D 的绚烂里升华,于群雄逐鹿的网游里封神",他们就是上海米果 ▲ 在线信息服务有限公司的侧桌武上游戏开发工作室。 圆桌武士 工作室正式成立于2004年4月,整个团队平均年龄为25岁,核心成员 的游戏制作经历平均为5年,曾有多款单机游戏和两款 3DMMOG 的开 发与维护经验。(真封神之天尊地魔)是由闽桌武士工作室历时两年、耗 资 2000 万人民币研制的 - 款国产 3D 网游

(真封神)采用家喻户晓的中国古典小说(封神海义)为故事背景, 神仙、法宝、上古神兽……中国神话中的各种元素在游戏中被淋漓尽致 地表现出来。游戏主题围绕商、周两大阵营彼此对峙、长达数年的明争暗 斗,衍生出分属两大阵营的玩家之间的诸侯国征战与大型国战系统。

在(真封神)中,玩家既可以感受到原汁原味的中国上古神话风 韵,又可以亲身体验超酷特炫的法宝、雄猛威武的上古神兽、万人厮杀 的国战场面,及至超越凡人想象力的封神系统。



# 功能能大的到了

作为一款国人自制的全 3D 网络游戏, (真封神) 的所有技术均建 立在圆桌骑士工作室自主研发的 RT-Engine 上。RT-Engine 是一款专 门针对万人连线网游而开发的引擎,从基本的游戏底层渲染系统到网 络高效能传输、防弊侦测系统, 图桌骑士工作室做了完整的规划、设计 和制作。

RT-Engine 引擎的特色体现在多个方面,集多纹理混合技术与 MIP映射、高效能变幻粒子系统、动态光源、全环境雾化效果、多种自然 环境实时模拟、镜面高光、神经网络人工智能处理和跨区域无限扩展地 图系统等多种高端功能于一体。

结合先进的引擎技术,玩家将被置于一个以中国古典文化做底蕴 铺陈的上古虚拟世界之中。你可以在浩瀚缥缈的神话世界中尽情遨游。





而不需要任何载入时间。强大的引擎细腻地再现了神话世界的光怪陆 离,大者可以表现出壮阔的山川河流风貌,小者生动地刻画了一草一木 的灵动。

看过(封神榜)小说的读者一定会对其中的神兽印象深刻,火眼金 睛兽、玉麒麟、四不象都是老少皆知的形象。在《真封神》的立体空间 中,这些神兽终于得到了真实的呈现。神兽是风舞者职业的专长,成长 之后不仅可以协助战斗,还可以骑乘。高等级的神兽还会自我成长出不 可思议的人工智能,丰富与玩家间的互动模式。

(真封神)的神兽可以分为攻击、防御、平衡等不同类型,神兽的成 长非常缓慢,与人物的成长速度大致相当。神兽平时以道具形态存放于 道具栏中,召唤出来后可以协助主人战斗,获取经验并一同成长。神兽 达到一定等级后会习得特殊技能,在战斗中有一定几率发动,主人的能 力也会影响骑乘的发动几率。

(真封神)的国战再现了三千年前的历史,汜水关、界牌关、穿云关。 潼关、临潼关五大关卡,待玩家挥戈镇天下,气势宏伟的商、周两国对抗, 更是不同于一般帮会战的战争场面。游戏会邀请玩家加入战争一方,在系 统发出命令后、国战即告启动。(真封神)中的国战分为以下五个阶段

一、诸侯健立:玩家达到一定等级后就可以建立自己的诸侯国、然 后广招天下贤士,共襄大业。当然,一定的资金与声望是不可或缺的。

、诸侯发展:招兵买马,民丰财阜。通过完成任务,诸侯国可以逐 步扩大规模,获得更多的权利,声名达于朝野,甚至可以通过攻打采邑 获得国家的统治权力。

、采邑诸侯:获得采邑的诸侯可以收取税收,获得特殊物产,挟天 子以令诸侯,享受无上的荣耀。但是对内要防备其他诸侯取代自己的地 位,对外要筹备商、周国战。



# 以廣王命名的引擎

Karon(卡隆)在(挑战)的故事背景中是一位魔王。据上古史书记 载,人类大灾变约 200 多年前,半人半神的阿罗森族与人类在人间界的 永恒大陆上正进行着血腥的战争,被称为"贤者"的先知卡利滋为拯救 人间界举行了一场召唤修罗界生物的仪式。不幸的是,这一仪式被阿罗 森族利用,借由这个仪式,守护修罗界大门的 Karon 和修罗界的怪物倾 巢而出,试图阻止卡隆的卡利滋也被撕成了碎片。幸运的是,卡利滋在 临死之前将通向修罗界的大门关闭、并成功封印了卡隆。但人类已经被 修罗界怪物所屠杀,所有的国家和文明瞬间消失。后人称这次毁灭为永 恒大陆的"大灾变"。

为显示(挑战)的引擎拥有怪物般的性能,GAMEHI公司将自行开 发的 3D 游戏引擎命名为 "Karon"。在 Karon 的威力下,整个游戏无论 静态场景的渲染、塑造,还是动态的战斗场景特效,都迸发出强烈的视



# 名武师与名导演

(挑战)花费了上千万人民币,邀请亚洲著名武师为游戏制作动作 特效。游戏中人物的各类动作,包括平时的休息、交谈、买卖、打招呼等 行为,以及跳跃、冲刺、挥砍劈斩、旋转、后仰等战斗动作,都应用了真人 动作捕捉技术

除有亚洲武师相助外, (挑战)还邀请到了一些耀眼的明星为游戏 助阵。曾勇夺韩国 2004 票房冠军的(太极旗飘扬)的摄影导演李在真 为游戏精心打造了气势磅礴的 CG 片头动画,该 CG 取材干同名奇幻三 部曲小说。与此同时, (挑战)的周边同名漫画也在韩国漫画名师以及 GAMEHI 强大的原画美工班底的协作下完成了第一章。



# 独特的战斗系统

〈挑战〉在韩国内测期间开放了第一阶段的三种职业·骑士、弓箭 手和魔法师,第四种职业召唤师也即将登场。游戏提供有多种发展路线 供玩家选择、传统的转职系统、任务系统、组队系统和公会系统、甚至。 家系统,也都会出现在游戏中。

(挑战)的战斗系统较一般网游更为细致,所持武器的种类、属性 相克、使用时间的长短,以及与技能之间的相互配合,都可能决定最后 的战斗结果。同一种武器会根据使用者的不同而有不同的表现,玩家甚 至能感受到因武器重量而产生的惯性等真实的物理现象。





4络角色扮演游戏《挑战》 (Dekaron)从 2002 年开发 至今已有三年时间,2005年,它完成 了第三次封闭测试 有韩国战体给予 其"救市网游"的称号,希望它能重 新挽回韩国在中国网游市场日益湖 老的份额

# 职业介绍

骑士:被训练为拥有强大力量的他们,为 了行行教 化有展现它作序能力 他们所使用 的技能是利用大自然的力量增强自身的体力,并

对各式各样武器的使用方法了如指掌。他们的职责是处罚不守教规的 人,维持治安,参与战斗。他们的每一位都为了成为教团最英勇的守卫

与简手:他们以超快的速度、超高的命中力而闻名。他们既是射手, 又是教团以悬赏方式雇佣的猎手。他们擅长远程射击、快 速移动、潜伏等技能。不喜欢被约束的他们基本都是单 子。当然,更多的人还来不及享受这种舒适的生活就

已死去,但他们还是会一意孤行。

魔法师: 在教团被称为神官的他们,经 过长期的修炼学会了引出各种元素力量 的本领。他们的宗教意识比任何人都

强烈,认为对宗教的信念 是引出魔法力的源泉。通 过各种修炼, 他们不仅获 得了无限的魔法力量,还 具有旁人无法轻易靠近的 威严。学者身份的他们,还 启负着研究外界的任务。

召唤师:大灾变之后 的人类发现,对付外界还 有以毒攻毒的方法,由 此出现了召唤师。他们 召唤外界生命体中一些 元素以抵制敌人的魔 法。他们时刻警戒着前 人因召唤外界生命而引 起的世界灭亡的教训, 为了防止重蹈覆辙,他 们修炼成对愤怒、悲伤 等感情无动于衷的能 力。无论在教团受到了 什么样的委屈, 他们都 能做到坚守己任。■



■制作 蘇国 GNI soft ■代理 群皓网络

■上市 未定 ■版本 中文版



市里坐騎差可以存放在下马广场、只要将坐騎放在那里便可以自动获得经验。 随着坐骑等级提高,可以为它们更换性能更强,外观更华丽的鞍套,当然越高级 的鞍套越会加重坐骑的疲劳度,这时就要通过细心地呵护及时为坐骑补充草 料,就如同我对待我的爱马索拉娜一样无微不至。对了,坐骑还可以互相交配 哦,怎么样,你已经不再认为它是个没有生命的工具了吧。





P4 1 7G 512MB 内存 Radeon9200se 64M

# 费·魔法的发源

为了解够面对强大的敌人,精动方面进利出了全新化台体魔法,这是一种 以人类为载体而提高战斗力的魔法。精灵们在需要的时候会向我们人类提出魔 法使用请求,当人类同意后双方便会结合。精灵会变小围绕在人类身边,由人类 来控制行动战斗,精灵仍可进行法术攻击和救助,但无法控制行动方向。虽然从 外表看并不是真正的融合,但是二人的各项能力会因为合体而变为一人的能 力,这可以从合体后属性窗口中看出明显的变化。各位游客有机会可以试一试, 好不好就看各自对合体的理解了。

# 坐騙·驯服的野兽

这位游客好像对我的马根够八趣,你很有眼光嘛,我的马心幸打掉,是我别 服的一匹黑马。那么我就来说'说(永恒)里的坐骑。我们人类可以骑马,精灵 可以御熊。坐骑有公母之分,并且各以攻击和防御为主。此外,一个人只能拥有 一个坐骑,级别在 10 级、30 级和 50 级时可以去抓新的坐骑,这时必须将原有 的坐骑放生。当我们骑着坐骑战斗时,坐骑也会积累经验,尽而提升等级,在城



# 战斗。技巧与能力

各位游客,做为一名抵抗邪恶的战士,我必须详细地说明(永恒)世界的战 **斗情况。一个人在战场上的能力是和自身的发展分不开的。人类和精灵的属性** 分为力量、敏捷和智慧,每次升级会获得2点属性值,三项属性本身也会自动成 长,骑士重力量,弓手重敏捷,精灵重智慧。除了属性值之外还会获得技能值,来 学习各种职业技能,学习每种技能所要消耗的技能值各有不同,有的技能适合 在坐骑上使用,有的则限于徒步施展。吉尔我比较擅长的是圣光盾,这个技能不 仅可以加强防御,而且能够增加打击频率,唯一的缺点就是不能在马上使用,机 动性较差。不过我的"帅剑"一名也由此而来,面对敌人,只见我长剑纷飞,到处 是剑影,满眼是剑光,命中 命中 再命中'之后,敌人就倒下了。值得注意的是, 战斗中很讲究站位,如果背对着敌人将会受到比正而对敌时更大的伤害,相反,





### 宝箱·长刷的财富



当然,再厉害的身平,没好的行头也是不行的,而且持续地战斗会产生疲 劳,疲劳增加会影响各种属性。此时我们需要通过完成各种任务来积累一定的 经济基础,这样才有财力来购买更多有用的装备。(永恒)的任务基本都是以消 灭某某怪物和获得某某物品为基础,在没有提交任务期间,每完成一定数量便 会获得相应的金钱奖励,任务级别越高获得报酬越多,而且还能获得一些特别 牌。这些牌的作用影响着以后能否接到更高级的任务。

另外,在战斗中敌人会掉出宝箱,是什么物品可以一眼看出,这个宝箱最大 的趣处在于当你没有及时捡取时,宝箱就会获得生命,到处乱跑,要抓住他并不 困难,但是里面的东西是否还能获得就要看运气了,有时候物品会变成一个没 用的树枝,有时候你可能会付出消耗全部药水的代价来换得物品,有时候你还 会变成晕眩状态或者疲劳度全满、最幸运的是获得原物的同时得到一万金钱的 奖励。这个设定让吉尔的财富慢慢积累起来,众人敬仰的英雄还没有做成,倒先 成了个财主。



# 生活 自始自足前日子

让告尔我唯一担心的是,过于充足的货币有可能会逐渐贬值而造成整个市 场被一种新的货币所取代。好在这种情况还未发生,而且比较高的接宝几率为玩 家自身生产道具装备提供了便利的条件。通过获得不同的材料,可以到城市里的 商人那里合成物品,有高级的武器防具,也有各种打造所需的高级矿石。最让吉 尔不喜欢的是消除疲劳的香薰,怎么看怎么像个"烟枪",服用之后虽然疲劳全 部消除,但是会增加5点PK值,还是安静地搬把椅子坐下来休息休息为好。

你们问我对这个世界的看法? 我是比较喜欢啦,最主要的是经济有保障,而 且完全可以自给自定,农食无忧,这个让我们在很多世界苦苦追求的东西在这 里却可以轻松的获得,因此我可以把更多的精力放在更广阔的天地间,偶尔收 集些材料打造个装备,或者和朋友们一起去冒个险,那日子别提多舒坦了,即使 在这么一个被黑暗笼罩的世界,我依然可以感受到快乐。

各位游客对我的介绍还满意么?下面是自由活动时间,各位游客可以四处看 看,我相信你们会被(永恒)世界美丽的风光所吸引的。不过别走得太远, 注意能 了光之城外,其他地方到处都是魔物,丢了小命我可不管,你要是特别想去,我可 以让爱马索拉娜带你去,不过要给租用费,喂,排队排队,一个一个来。■

(文/网先队·踏风而来)

测试机器 P4 1 6G / 256+128Mb 内存 / GF4 4000 128M



## 坐在牆子上提地模

今天天气真好啊, 我端了把椅子在光之城的中心喷泉左边坐了下来, 摆开 了自己的小摊。上面摆放的给新手用的藤具显然不能引起周围来来往往身披着 闪闪发光的盔甲的战士们的兴趣,哎……我也许真是老了,老到只能在阳光灿 烂的午后只希望舒适的坐在城市中心, 室受温暖的宁静。

在《永恒》里,当你选择休息状态的时候,居然是坐在椅子上。尤其是在城 里,你可以看到 N 多人坐在椅子上,大白天什么事情也不做——摆摊。这可比 别的游戏帮助而坐卫生多了,也比 些游戏掏张报纸睡在户外安全的多



# 关于 () 化设定的效论

"喂,老头,给我拿两瓶祝福圣水。"干涩刺耳的 声音把我从昏昏欲睡的状态中给拉了回来, 始头, 一个用斗篷把自己的面目遮的严严实实的旅行者。 从他腰中配的武器是剑来看,似乎是个骑士。

我微微一笑:"杀了多少人?这么着急。"旅行 者的手突然一紧,握住了自己的剑, 我看情况不对。赶紧递上他要的祝 福圣水,他扔下两个金币 "剩下的不 用找了。"便匆匆离去。

〈永恒〉这个游戏对于恶意 PK 的惩 罚不重,当你红名的时候,你可以找光之 城的国主忏悔、只要交上几颗祝福圣水和 若干钱就可以洗白白了。也正是这样,我小 老儿的祝福圣水一互卖的不错。不过我的 邻居吉尔就不这么看了,他一直认为这样 对恶意杀人惩罚太轻了,虽然现在战事很吃 紧,我们很需要战士。呵呵,其实我知道,害 尔曾经被一个弓箭手追着在屁股上射了几 箭,在家里躺了大半年,而那个弓箭手却只是交 了几瓶祝福圣水了事。嘿嘿、那药水还是在 我的摊子上买的。不过最近随便杀人 的越来越多,常常在酒馆里一言不 合就打了起来, 弄的我的药水都



其实在(永恒)世界里,战士之间还有种拼比力量的方式——决斗。不过决 斗有时候却成为一场口水战。主要的起因就是骑士的马,常常听见一个弓箭手 大声叫骂 有本事你下马来和我单挑,我立马把你射成刺猬。旁边骑在高头大马 上的骑士得意的坏笑 骑士,骑士,不骑马打个户啊!(永恒)世界里,当你成为 骑士或者弓手的时候,必须的技术就是骑术。当你学会骑马以后,就可以去野外 驯服棕马,这个就是你最忠实的战友了,你可以骑着他作战,马按照性别的不同 给你加攻击或加防御,还可以和你一起升级,当马升到一定级别以后,就可以进 化成独角兽。哈哈,传说中的东西啊。此外马还能互相交配……当然弓手也能骑 马,可是如果骑马的话, 弓手很多重要技能放不出来, 所以, 在高级别的 PK中, 很多弓手都不骑马。精灵做为这个世界里的另外一个种族、自然不能骑马、他们 骑的是大熊,和马有一样的功能。



# 会体的!

我收回悠悠的思绪,摇摇头,苦笑了几下,战争的事情,已经不是我这样一个 老头子能考虑的了。虽然我也曾经是名勇敢的骑士,可是在强大的邪恶魔王面 前,人的力量太薄弱了,不过最近我听来来往往的人频繁提到"合体"这个东西, 开始的时候我不理解,后来死活拉住了一个在逛街的骑士,才问了个明白。

原来合体系统是针对精灵这个辅助性职业的,精灵与人类合体后将由人类 主导移动及进行物理性的攻击,而精灵则专注于魔法的操作,进行辅助性攻击。 也就是说精灵在一定等级后象人类提出合体要求,两者的血条合二为一,各自 能够使用血瓶,精灵也变小呆在人类的肩膀上,按照精灵的职业不同,可以给战 士加血啊,要不让怪物石化啊。在很多的时候,在肩膀上挂一个小精灵是练级打 BOSS 的不二法门。哎,看来伟大的光明之神也体会到了人类的艰难,才赐予了 人类这么厉害的能力啊! 不过被我拉住的那位骑士对这个技能显出了很不以为 然的样子,他说作为高贵的骑士怎么需要精灵的帮忙,说这个话的时候他还特 地摆弄了他崭新的盔甲和剑。而据我了解,由于精灵法师的高攻击力,他们同样 很高傲,也很少向人类求助。哎,可惜了光明大神一番苦心啊 愚蠢的人们

我深深的吸了几口气、长长呼出,突然想起我年轻的时候,游历过的广阔的地 图,我骑着我的马,游历了整个大陆。想起那些自由在空中飞过的蝴蝶和鸟儿,当 我站在谷仓时看那些被风吹的草。呵呵,都过去了!我站起身,缓缓收起摊子,喜 色把我影子拉的好长好长,指向我回家的方向。■(文/ 网先队·没有死亡)

游戏中英文名称

.

DE LA ASUSA

版本 英文版 IDVD 配置 Intel P4-1 5GHz/129VB ASUS A9250TD 64M/B 出品 Bits Studios 发行 SCI

同名影片基础之上,更有当 红小生基务·李维斯倾情出演, 同样电影味道十足的动作冒险 作品



Bits 工作室的设计师在如何使用动画 过场铺陈故事情节方面下了一番功夫,可 错玩家与角色之间的

實方阿站

图

音乐音效: ★ ★ ★

游戏性:★★★★

控: ★ ★ ★ ★

意: \* \* \* \* \*

游戏机平台上的光荣

"无双"系列怎一个"爽"字

了得, 该系列第一款移植的

PC 版作品推出, 自然迅速引

起了几乎所有玩家的关注。

移植的本作品质实属上乘

出色的游戏性表现更使之赢

得了所有编辑的--致认同,



"影片改"的 構流愈演愈烈,大 輝好萊坞演员的 加人的游戏 增色不少,只可惜 游戏本身在设计

www.constantinegame.com



ま SP 樹本 英文版 2CD 配置 Imel P4-12 GHz/384MB ASUS A7000 32MB 出品 SimBin

据说被许多 GT 锦标赛参赛 李 队用作队员 的虚拟训练的 《GTR 赛车》,近乎完美的拟真感 觉和专业的赛事表现是最大的



这款游戏具有 让人难以置信的报 頁性,它与 2003 年 度 GT 棉标赛的历 程相同,包括 56 辆

等年、以及一晚著 名的耐力比赛,比如斯帕 24 小 时刻力赛等等 无论从年剩性能 数据、筹消货料还是零事安排、 4 畅腾拉感、GTR 赛事》都可 中的佼佼者。如果一定变换出缺 点。游戏相做格店的图像表现吃 该算是。



瑞典制作商开 发的专业赛车作品,玩家可以在游戏里驾驶 FIAGT 锦标赛授权的所有 车型并参加 24 个

項目的比赛、民管有不少賽车點,24 中間的比赛、民管有不少賽车點 成都在級吹自己的高仍集性,包 員的與別手級和物理效应,更別 提那通異的引擎玻璃声 可豫 飞 使尼非专业的赛车玩家 业能存 擠 侧配器的 Arcade 提式中找到满于 自己的快乐



不得不承认, 在小部分有高档 方向盘,熟悉且共 爱场地赛车运动, 更对拟真赛车游

及近乎疯狂追掉的玩家看来,这的晚是一个不可 多别的好游戏,然而对于他大多 教竟連辦成玩家来说,(GTR 赛 车)那粗糙的画面. 累琐的较调选 项和基本宣告键盘没成的轻控来 说,它实在不像是一个拿来银乐 的游戏, 全实在实在太军

www.gtr-game.com

手足兄弟连 Brothers in Arms Road to Hill 30



AC/ST ※本 英文物 1DVD 配置 Intel P3-1GHz/512MB ASUS A9250TD 32MB th あ Gearbox Software

极尽真实再现二战的主视 角射击游戏,在强调战场气氛及 紧张战斗的同时,又引入了现场 指挥系统,游戏策略性由此得到



此游戏多半会 勾引看过问名电视 晚的朋友去尝鲜一 次,但是游戏的实 质表现还不如过去

"20" "一般的"突蒙勒索"、"使 命召唤" 原列、要找到一周点由急 之处都很困难。甚随。 "祝愿村的 该类游戏在 04 年已经还懂成实 力、想要在这其中做出 "那是 般"的佳作,那得需要另寫實歷。 動面,音效等等基本功人似不必 那其过于原变了,唯有完全创新的 系统力可能出现新的突破、当然 也可能检验和应生的



游戏在强调真 实方面的确显示出 制作者的实力,二 战老兵的参与的价 体现出了明显的价 值,但真实的游戏



又一數加入二 战 题材 FPS 家族 的热门大作,人物、 武器,场景、战事全 都取材于史实。虽

游与 兵 都取材于史实。 显它 写"荣蕃助贵" 和惟会 召唬"绝别 不是 。 但它 写"荣蕃助贵" 和惟会 召唬"绝别 下PS,任何单 检匹 电横扫 不明 企 随 报 人 作 问 时 玩家都必须记住,你 是一 位 南 负 13 朱性命的 排揚 页。

www.hvothovninormhagama.com

不是 CS 里的爆头 E子







- 款规规矩矩的现代题材 即附策略游戏、真人影片过场、 华丽战争场面和现在武器装备 是游戏的最大特色.



从游戏"渐奇" 的安装界面看,游戏 的制作者一定都是 自从 C&C 之后已 经很少有游戏用真

人影片来作过场了,而现在(战争 行为) 起頭動脈絡直人影片与離戏 更大规模地结合在一起,好在影片 效果还算令人满意 游戏本身并没 有太多创新特色、现代背景的 12TS 使人容易联系到"格库",则 是本作的员面特效更为华初 唯一 让人感觉不爽的是, 游戏需要 5.8GB 硬盘空间来安装过场电影



东东

恐战争为题材的 RTS,知名军事小 说作家 Dale Brown 撰写的剧 本加上各种美军

制式装备看上去还真像那么回 事, 游戏中大量的真人 CG 电影 也很能烘托气氛、不过如果抛开 这些表面上的噱头,我们可以发 现操作界面的华而不实。以及单 满乏味的技术升级系统, 原先作 为卖点之一的战俘资的过是业内 为操作繁琐反成败笔



512 Roberts 的"银河飞 将"之后,终于又有 人肯花大力气,为游 戏的过场拍摄真人

**奇兵** 规则以初加。而这次 头安排在了漫长的安装等待时间 内,为原本最为枯燥的时间段增添 了可供欣赏的内容, 当然我们也可 J理解为,群免玩家对游戏华而不 实的指责。游戏内的所有 3D模型 都十分精致,战斗光影效果也达到 了同类游戏中较高的水准, 只是游 戏本质的策略性缺乏平衡和新意。



a太 美文物 DVD 音音 nte-P3 4CHz/C56 MB ASJS A9550 64MB

以二战期间大西洋潜艇战 为主题的老牌模拟类作品,指挥 操纵德国 11 型潜艇,完成各种危 险的偷卖任务。



的玩家能够在此 - 圆 深渐结系之梦。要想

完成任务后获得的补给点数可升 级潜艇部件或根高乘易经验值。 更加熟练 游戏画面和音效都属

15年 出自物、201 4 工艺 经过多次实施才能成为一名合格 的路艇艇长



行,首先对本款作

说这是目前所有 3D 游戏中, 对水 面效果表现最佳的作品,同时对 水液的物理表现也恐相当出色 的,游戏本身依然是传统的模拟 游戏,好在操作比"模拟飞行"相 对简单 游戏乐趣主要集中在偷 袭商船的战斗中、追逐与被追塞 同样都是非常惊险刺激的, 只是 游戏节奏较慢,需要相当大的耐



- 数线表的游 戏可以复活 革祭或 抱杀某个类型、《柏 德之门)复活了 RPG、(半条命)革新

113却可能会振系模拟类游戏,因为 它的出众。大部分模拟游戏都在细 节的拟真度上作文章,而(猎)从更 注重气氛的渲染, 你能充分体会到 在水下30米处无法观察中, "特 况而又必须及时躲开驱力,则设施 时的那种恐惧 尽管水, 飞驶有; 略易結婚。但也正是因为有 ~3.95 枯燥,才让整个猎杀过程更觉严勤



版本 中文版 2CD 配置 ntel P3-1GHz/128MB AS, IS A 7000 32MB

游戏机经典 3D 横版过关动



無刑的"洛古 人 X"游戏。作为该 系列 3D 化后的第

在速度手感上对前 作进行了改革,恢 复了以往那种爽快的动作感,并 加入了纵版前进的射击模式 本 作的另一例新之处在干息用了双 主角系统,玩家由艾克斯,杰洛、 むる寒尔三位と角中洗出馬位併 行游戏,交换使用的角色后隔另



节奏轻快的卡 通动作名篇,2D 卡风格迥异, 三位 主人公也各自身 主角系统可让玩家随时换下受重 伤的一位主角,或利用新模上主 倒敌人后积累超能槽最终可激发 华丽的台击必杀技, 虽说是轻松 休闲的佳品,不过婴想即利通关。 也还需要除下直有些动作游戏的



日老家用机 游戏名作"洛克 人"系列移植到 PC 領域并不多。 而且此游戏的前

风格而大获全败。所以笔者对此 游戏未上市之前极其不看好,不 对事实证明我错了 回到以 2D 清 级风格为主,混和了多种小游戏 模式的该作画图清新明快, 操控 易于上手而难以精通,巨量的珍 藏元素让你不得不多次通关才能 完整领会到其中的神韵





金田 SE 版本 英文版 2CD 配置 ntei P4-1.8GHz/256MB 出品 Eutechnyx 发行 HP Interactive

在碎戏机平台上颇受欢迎 的街头赛车游戏作品、街头追车 的法度刺激和车辆改装是本游 戏翰以吸引玩家的主要部分。



南梦宫的汝 数多女路线赛车 游戏名气不很大, 但与"极品飞车" 的"地下车会"系

列相比堪称殊途 同归。开始白手起家,参加第一场 比赛后挣锁买部末流车, 然后继 按重复比赛-挣钱-升级赛车的 能解锁一些隐藏车辆, 还能看到 赛车女郎的热器视频。值得一提 的是本作也给予了玩家都几份逛 的自由,可以找人挑衅赛车,或者 超速行驶引来大批警察



动作取赛车游戏。 同样显着力刻而街 头赛车的爽快感 觉, 以及赛车改装

表现并不逊于前辈太多。同时, 矩 借出色的电面表现和更加动作化 的操控方式, 本作在游戏性上做 6, 可说差强人意,总的来说,如果 改 / 地下 / 会"提前拉走大量玩 家、这同样是一个非常要改迎的



游戏中的画面 表现十分领域,速 度感和操控感出 色,而且上手容易, 加上对街头改装/ 游骑兵 服车的认真刻丽,

本游戏即使对于非赛车游戏玩家 也是一个吸引。游戏对于车辆改 方面还不够火爆 当然,由于同类 型的前辈"地下车会"早已在 PC 玩家心中树立品牌, 自然本游戏 会遭遇更为苛刻的眼光, 这也是 它先天不足的一面。





类型 AC/AD 版本 英文版 1DVD 記載 intel P3-1Ghz/256MB ASUS ARRESTED RAMB 发行 Jbi Soft

一款类似于经典恐怖系列 "生化危机"的动作冒险游戏, 华丽的视觉效果、以及风雨中摇 摆的轮船场景是其最大特色。



游戏整体风格 完全类似于 PS2 平 台上的《生化危机 IV). 尤其在视角方 面,后肩部视角与新 版"生化"如出一辙。

由于。游戏场景摇摆的特性,以及 描绘恶劣天气的视觉特效、使游 戏在行动和战斗时的操作变得更 有难度,尽管游戏提供有自动临 准洗项,但在履标+键盘的操作当 中, 似乎并没有发挥出其应有的 作用、另外游戏场景和主题显得 过于阴暗暴力,难以得到更多人



"生化危机"的 东摇西晃海上版, 身为海岸警卫队精 英的主角在暴风雨 中登上一艘出现在

白令海峡的侵籍權 鲸船进行调查,随后而来的恐惧 场面虽对久经磨练的玩家们来说 并不陌生, 不过在探夜和餐雨中 体验又是另外一番感受了。由于 受恶劣天气的影响, 主角在摸索 行进中经常会发生无法抑制的晃 动,有晕船症的玩家要小心了



又一出"举生 化"的模仿作,只 是角色换成了服 务于美国海岸防 卫队的队员,故事 从恶浪滔天的白

令海上展开。视角采用主视角和第 用游戏进行到 一定程度在特定位 置进行的方式,加大了游戏难度, 另外没有地图的设计订成衣多少 觉得有些不方便。游戏整体而言是 以 AVG 为主 ACT 为辅的模式。 既便在各方面表现得中规中矩,但 是缺乏创新是其最致命的地方。

绘型 S1 版本 英文版 1CD 配置 Intel P4-1.8GHb/256MB ASUS A9250TD 32MR 出品 Cyanide Game Center 发行 Strategy First

一款另类风格的运动策略 游戏,由奇幻型运动员参与的微 榴球赛,更为紧张激烈,同时更 有一种别致的策略体验。



"鹰兽版"被 椰球自然会给人 绝对为类的感觉 比赛当中你可以 指挥来自 10 个不

性鲜明的魔兽绿局, 在赛场上旅 展各自的特技,法术去赢得比赛. 赛场上俨然一派大乱斗的风格 游戏中还引入了球队的经背模 式, 转会制度在这里同样得到了 体现、借助"虚幻竞技物"引擎,这 数策略作品表现出鲜艳的色彩, 画面细节也同样出色。



魔幻文化与 体育竞技的奇妙 结合不能不说是 一个非常棒的创

意,在酷似橄榄球 的比赛中,各种族 各职业的运动员们可以通过法 术、特技甚至 - 些违规小动作来 夺取胜利, 作为总数练的玩家在 组建9人球队时还得要有足够策 略头脑,以己之长缚人之短。不过 考虑到文化的差异性、加上国人 对橄榄球赛的生藏, 这款游戏的 出色之处很难为更多国内玩家所



并不是来自 NFL、 而是我们所熟悉的 奇幻世界中的兽 人、精灵、矮人、哥 布林, 不死怪物

游戏中的球员

· · 这些家伙各有所长、各怀绝 技, 打起球来的精彩程度是现实 球员所无法比拟的 看得出,制作 者在争取体育迷的同时, 也要拉 住奇幻游戏迷。从整个游戏来看。 (混乱联盟)还不能称得上是一款 体育竞技游戏、它的魅力之处还 是在于那些奇幻角色、而其他的 方面则没有什么可圈可点的了





元次 基立面 1DUD #2 m .ntle P4-1 6GHz/256MB ASUS ASSECTO 64MB

在 PS2 平台人气极高的三 图题材动作游戏首度移植 PC. 非 常的爽快感是游戏的最大特色。



业益的"高工团 无双"系列在 PS2 平 台上已经推出了第 四代,而限下PC上 推出的第三代终于 让电脑玩家体验到

这数超爽快的动作经典 以"三 国"为背景自然能赢得众多国内 玩家的資際, 华丽的武略技和干 人新的痛快淋漓更是游戏之所以 在全球大获成功的主要原因 此 外,游戏丰富的隐藏内容极大的 提升了游戏耐玩度,而本次 PC 版 在晒面质量上的提升, 更是电脑 玩家独享的乐趣



百万军中取 上将头颅说的就 是这款游戏,与 吕奉先同学等于 古名将百面牛死

光荣做三国题

材已经越发炉火纯

东东 的感觉果然算得 上是查情盖天,如果要领路冷兵 器战场上的热血激情恐怕真没 有几款作品能出其右。在家用机 上红遍全球之后,光荣总算想到 了 PC 玩家们, 无缘于 PS2 版的 玩家们不该错过这款名作。唯一 的遗憾是配置不够高的玩家品 战中一放无双绝技就有幻灯片 式特效上演



青了,"无双"系列 采用策略加动作的 模式、去年台湾有 一个叫《荡神志》的

龄戏,就是模仿此游戏系列的拙 劣之作。尽管家用机玩家已经玩 到系列 4 代了,但首次移植到 PC 的该作还是万众期待。游戏移植 效果几近完美、画面自然比 PS2 好出很多,但是比较耗电脑资源、 一般配置跑起来挺费劲, 还有就 是用键盘玩很难受, 定要用手 柄玩,最好是一个带震动效果的。





版本 英文版 1CD 配置 Intel P4~15GHz384 MB RAM ASUS A9550TD 128MB

DOOM3 迅速推出的首部香料 篇, 在原作华丽局面基础上, 增 加了不同风格的场景、武器和多 人游戏模式。



作为 - 款资料篇 性质的游戏, 自然不 会有什么本质性变 化。华丽的画面依旧, 而情节却更简单了, 你只要战斗再战斗,

找到过关钥匙就解决了所有的问 题。让人感觉本作最大的变化就 在于场景设计上,金属味道相对 少了些,考古现场给了玩家更丰 富的视觉体验、新增加的武器和 文物道具丰富了原作、但却缺少 创作的新鲜感。多人模式也许才 是乐趣的主要所在。"抢班模式"



本身稅就不觉 得(股天战七里)是 一个好游戏,或者 说出了尚可的联机 游戏部分和对 PC

游戏图形技术作出 的划时代贡献外它一无是处。因 此在资料片推出后, 我是带着更 为严格的尺度去体验的。当然,新 件的细面效果有了锦上添花的改 进、同时新的武器与怪物设定算 是增加了一些游戏性, 并且将前 作苍白的故事线作了一个有益的



地狱群魔亡 我人类文明之心 终究不死,紧接 代故事结束两年

游骑兵之后,海军陆战队 某精英又再度亮 相火星斩妖徐魔。本资料片画面 较前作更为精致, 双管霰弹枪和 避力悬浮枪也为游戏性增色不 少,击败地狱三魔头后获得的超 能力让人不禁联想到《新妖除魔》

来说最痛快的莫过于铲除前作中

里的相似设定, 不过对老玩家们

侥幸逃脱的魔王毕楚格



### 榜评

本用首先要庆祝的是万 众期待的《魔兽世界》终于在 4月29日正式推出了。经过 之前一个名目的眼暈内测。 相信一些玩家已经对这款具 有划时代意义的"游戏"作品 有了一定的认识。这里之所 以我并没有用"网游"来称呼 WOW, 因为它已经远远超 出了以往网游的定义范畴, 为所有妻爱电脑游戏的玩家



的位置上,让我们纪念这个时刻。 本月发烧榜上起伏并不明显。金山的 《封神榜》直进了三个名次。而颇易的二款作 品,借着刚刚创造了"100万人同时在线"记 录的势头,全部闯入了排行榜前 10 名的位 置,可喜可贺。此外,目标软件的《天骄 II 》4 月刚刚开始公测,便迅速升至发烧榜第十 的位置。相信未来还会赢得更多玩家的关

将是 WOW 最后一个月出现在期待榜冠军

本目还有一个特别的现象, 在此也提上 一句。在统计选票时,发现不少玩家在发烧 榜投票栏中填上了各种版本的《仙剑奇侠 传》, 尽管数量并未超过眼前上榜的那些新 作,但也说明了一定的问题。看来目前正在 热播的"仙剑"电视剧,以及上期我们特别制 作的"仙剑,又见仙剑",引起了大家的共鸣。 应该说这是对我们工作的最大省定,我们将 再接再后。

本月期待榜上只有金山的《幻想春秋》 劲头十足,一跃十名,在众多喜爱国产游戏 玩家的追捧之下,如今已经进入了前五名的 行列。此外,前十名中还有不少单机作品浮 出水面,我们期待这些作品能够尽早在国内 推出,以解众多玩家期待之苦。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参 与,以普通信件[明信片]、读者问卷调查和 本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票 皆可,投票者均可参加月底的抽奖活动,幸 运读者将获得本刊编辑部特别准备的精美 限量游戏周边产品。

### 2005年4月号 "中国游戏风云榜"幸运读者:

西安 范捷 吉林 刘金颜 北京 孔令司 湖南 黄口



# 剑网新闻·不爱美人爱老翁

# 《剑网》游戏代言人 "大马虎"签约会在京举行

是医生,他是学者,他是慈父,他是收藏家,他是这些样格,他更是各块和家、在现实 与养戏中、他修写下了陶瓷主色。 李的传奇、"蛇"和"金"、"金"、"鱼"、"鱼"、 → 山河社稷》版本形象代言人评选活动"自性" 歳×、295° \*\* き\*\* 」 () 対象 大玩家翁毅(游戏角色名:大马虎)。

2005年3月28日,在北京水行子、季四代 (\*) 株式できり作れると会、使べを支速か 的他、周游过50多个国家、曾代表中国奔赴非洲等能做长期医疗教助、是一一、只湖博的传 奇人物

翁製来自南京一个 / 7 年, 户公 (" + ' , 多年, < √ · · · " 之礼較風陶, 也 ( 志从医教人。免に特別的2年知代もついた大、(ももこう・・・・・・・をゅうせん) せんえた 交流。他的业余爱好非常广泛,从网球到 (\*\*\*、\*) にゅうしょ こうくう とっさっていけ

络群战气, 他一样是其"与李枚差的角色。""有人""病人""友生"。"证、人带仁""原文"的"人"。 一种,"本国女"有,培养民民或情,拯救之灵 和大湖, 飲食或動品, 制集 "大约"。2、2、5人为大约。《老》或给我 。一、有"一样"("二)。在"人"也对,可的游戏化定均表示。 支持,游戏带给我现实生活中不一样的快乐和满足。作《剑网》代言人的原因除了对《剑网》的热爱,另一个目的。"。"《络子坛》,"言"



5 ではます。、小はつ、こうこか 下で町代言人评选并没有放水、ご会に由

剑侠情然

11. GACV. GOV. "一声"。意、CIO雷车表,:"游戏代,人本身一当 。 "双主、10日 · 11.注释。 吗啡 及农村《专用于成规》代、人、正面技代、1人选 ·元、· 1年"至""成人之"。 1 等完成 不断成 收配数从各类于星中 一样、"护车运动争"、信用导力工造成、最低的"评选许文化",上"金 \$P 154.11 表 《《四月中午、八、多是《中意》作作。金山希望通过"大马虎" 5. 好心, 毛力, 毛力, 正, 在, 在, 的形象改变人! 对于风游的偏见, 为网游作为 种文化发版 1人( ) ()

# 封神榜新闻·"金牌联赛"落下帷幕,25 枚足金奖牌各归其主

为时间4 。17 .1 F1年 2 查年、为即 两个用的"原料本规约"。 对词 设金界内对会"星行电应标道案实 机压管化制产生、图式 191 ●神杨芳从"国。"获得自动[100]投予门"四周二十"和目的人 及村上《身行的》1 仓金票和代指。据图,这点文字将在全国七大政节司 期限が本々を漢文会上、主十公司司告はい時にいっていると青ヶ谷 于今年4月19日全面之代、新一轮印刷作之动会和各天气

本次"金牌联赛"情鉴了FI 方程式包力器力地积力。"自放工。" 党, 不同的足坑 東高以団队模式参与,各区団队累计总分置でき 25 个項 《见人则力冠军 首星网游运动会全程历时两个半月,吸引了近6000个 玩家团队。逾50万亿玩家全程参与角逐一与此会。投入户资,扩告了25 枚纯金冠军金牌,2500 枚银质冠军戒指,价值逾百万。并且已将奖品模 具全部销毁,以彰显奖牌的尊贵地行

贈送高额奖品的活动形式向来是众多网络では、西域に同じに同じ 力的主要手段,多数厂商的目的多以商业价值产主要多量,非过20万个 活动本身具备的社会效应。金山此举,则可以说是为网络与汉兰良中专 展开创了良好的先例。相对于单纯地赠送高额收了的商业生力、走工个 金牌不仅具备高价值,更代表传统的运动精神和荣誉的象点,使"(华.珍

致""冷。按癿人支精神等物、产生会专一。这都是规律的商目以作 今 CEO 言题, 1: 别不有些网络在线, 以下地不良的规律或为, 影响 「整」。 「健康支配」会。1、1 希望通过"对别表动方"或类健康。 绿色、似微的形式、冷无东带木油的五块煤库方式。 用更多健康的游戏 形式,使网游产业的发展更为规范更为正面

另据悉。随着《封神特、下芳广情》资料中的推动、金、、将会持续举办 17 类游戏运动会、统计40个位标中新。"他的新一轮网游运动会、将、五 П







・銀》、《抗日 - 地雷版》、いっ、東鮮い、「ロ \* 条Ⅱ \* ・ ロ 方 缐 Onlan。》等多数作品、过音《个块户等 Onlane II 》 . . . . . . . . 大家なり、元十円的最新力作。できを元だり、生べ物をきょう。2015 \*(成、(+21) 介な 1)界限, 着手打 い 251) ( ) ( ) ( ) でき号 第大室人で看这些は与背后的人们。一西山っきてより「!

### 差点掉到大海的色狼

William Contraction of the Contraction 火港に看」、大地には特定にあって記さり着信息。 べって コンド組 的人多人作為 しんしゃいくどう たしゃ いこべ ちをこう成正 Obstable win 1,10 hs. V 9 c . . . 

line I May a control of the control 型角点"

11、我们看到你收销美力回过、方式四人でです。 ・ かり 芳 据Literate R St. MM. Per, 人以上, the transfer to 快看水准 甪岭村 E. A. A. 春溪 Omine Ⅱ》 角竹 、 C 下 名主 、 C 变、7、火炸。一个 了一个""。 二、土那个错综复杂,混乱不堪时代,将特 色, 作用的[ 点, 注, 注, 注, 注, 注, 产的故事情节, 丰富的武功招式和道具融为 ·体、片1, · 即 1.11111、 4 專云天、生离死别、荡气回肠的剑侠新篇。

遊伐も物門人国家的概念。不、二、四要 大馬でなった 内 子青



伴随着国家民族的发展脉络。玩家可 以追随杨令公去雁门关攻打辽国十 大天门阵,建功立业;可以去联络江 胡各 一 民,1、 引导一夏 《尼芍 。今四进行,上我中華、广广,作助 皮饰林、、建十二十二, な、二四百)教 户守证本人、有一、只「与批公」日、 う正が、これまりえ、二喜ぞふい 去50°M、和日在玩家 久九日、

### 终成正果的道十两高

中大部分人有着共同的爱好:旅游、绘画、摄影、收藏模型……每到节假 日,他们都会纷纷相约,带着自己的专业相机去郊外旅游、采风,拍下最 的举办了"群模乱舞"模型展,更是让其它部门的同事大饱眼福,在公司

据笔者打听到的小道消息,由他们创办的摄影展也即将到来,在论 坛上的提前透风照上,第一张便是美术总监阿亮,提起他的大名可是早 在《月影传说》中便已出现,不过这张照片上的阿克乃一身道术装束、与

张真人颇有一番相似, 打听过得知原来 悟,终成正果。嘿嘿,玩笑开过,话归正 题。其实这是为了使游戏更贴近真实中 侠情缘 Online II 》中着道士装的便是武 派,也就是十个职业,在《剑侠情缘 On-大门派线路也将有另一种完全不同的表



### 峨嵋派入门后可向传功师傅学习不同的武功,只有得到掌 门人的赏识,机缘巧合,才有可能学习到峨嵋派绝技武功。

Incorp. Committee to the control of 重强人, 小叶之子, 1 即马萨

√ 条":□ 气发"1; ℃ 1点; 无各位记录

友: 社员具际总是合成、马勒天成桥与:敬:五霉教、刷教

食, the - 30属体要更子哲, 该牌, 尺天全身展气, 以佛从度人, 注 身也了。[[[支] 趣順言京弟子修习琴法、礼融广克。 体心以内气化琴 音, 控款、,作户转七角。

### 少林弟子要学习流派镇派技能,须得打出木人巷,才能得到 方丈首肯与师傅传授

"切。不能"下;不能予数计重;不能吃荤;非俗家弟子不能结婚。

人 条件· c 、号主: 七 派; 无恶行记录 友: 战喘氏、武斗尔、皇仓派; 取; 五毒教、明教

。 "明点: 林岭家武功与洪冷家弟子修门,重在强筋健骨,可练不 27.2金分 少林武海武功,传武僧弟子、重在八、内气驱动招式、近身后连





续攻击可使敌人无处可逃。少林禅僧禅法只传修禅弟子,可以无边佛法 倒转五行,并以强劲内气,护身伤敌。

### 武当派入门为二代弟子,向一代弟子学习基本武功和高级 武功:只有得到掌门人的赏识,机缘巧合,才有可能学习到武当 派绝技武功。

门规:不能为恶;一旦斋戒后便不能破戒,不能吃荤,不能结婚。 人门条件:无门派;无恶行记录。

友:少林派、峨嵋派、丐帮;敌:五毒教、明教

武功特点:武当道家功夫以气御剑、剑气合一、化五行之气于剑便可 无坚不摧,更可来去自如。 盆当俗家功夫最讲究自身灵动, 招数快, 准、 很,更可影其身而攻敌之不备。

### 丐帮入门后, 可向掌钵长老和护棍长老学习净衣或者是污 衣绝技。

门规:不能为恶;不能结交邪魔歪道;不能结交仇敌。

人门条件:无门派:无恶行记录。

友:少林派、武当派、峨嵋派、昆仑派;敌:五毒教、明教、天波杨府

武功特点, 丐帮争衣武功力大势沉, 练成后攀可碎石、指可破刃, 隆 龙十八掌威镇天下。丐帮污衣功夫轻而不浮、灵而不浊,来去自如,游刃 有余,独门心法更可以彼之道还施彼身。

### 唐门对桃选异姓弟子十分苗刻, 而且异姓弟子很难学到唐 门高深武功和绝技。

"]规:不能将家传技艺私自外传;不能私自偷学技能。

入门条件:无门派

友:无;敌:少林派、武当派、峨嵋派、昆仑派、五毒教、明教、翠烟门、 天废杨府、丐帮

武功特点: 唐家的家传武功威力平平, 但暗器、陷阱独树 · 帜。暗器 上淬有的剧毒,非唐家的独门解药而不能解,可以轻巧灵活的与敌人周 旋,从远处攻敌之要害,独门陷阱更可以充分削弱敌人战斗力。

游戏中强化了帮派系统,玩家可以自己开帮立派传授门徒,直至一统 江湖。当玩家的声望和等级达到一定程度,玩家便可以选定帮会地址,并传 授武功给他人,培养自己的亲信门徒。甚至可以不出师,一直留在门派里 面,慢慢论资排辈,说不定哪一天也可以做个武当掌门,少林方丈……

游戏不仅向玩家提供了丰富的职业, 相应的技能也得到了极大加 强。新创秘籍系统,引入走火入魔概念,使原本就很浓厚的武侠气息变得 更加贴切。汀湖上会随机流传出一些绝世秘籍,但这些秘籍可能是不全

す.1.1 st かした、(木・扇・巻・巻・巻・ 枚集到所有的残片,就可以 (多声反籍上的绕中)几字了一百次, 绝世武学可不是这么好学的, 可能会---机风顺,也可能走火入魔,而走火人魔也不享为之的坏事,如果你溶质够 高,一样可以逆练九阴真经,成为绝世高人。一然,如果你资质不高,那就 可能内力大损甚至终身瘫痪。试想,当江湖中只有你一个人将力阳神功 练到第九重时、将是何等的快意和消滞。

### 意外的寒外灰狼

\*\*, From 1 1 7 新 / 图频5 · · , · 也。 写《藏于心的目标。经 不断的否定、超越自然。直到两点点: 1.4 mine 中美大品作 中,他们再一次展现出超群实力, 1、14 1、1% 1、1% 4 1 10%的 差别,又追求了整体风格的统一,让玩家们津津乐道。在最新的《剑侠情 缘 online II )的制作中,西山居美术团队更是将中国独有 2D 美术制作的 表现力。发挥到极至——北国风光、江南小景、荒漠绝境、世外仙境,在他 们手下完美呈现。但他们并不因此而骄傲,因为他们知道自己的理想;要 把西山居打造成为世界一流游戏工作室,让中国的游戏美术制作在世界 ト占有一席ク地

偶然的机会 美术组中见到了 一张"塞外灰狼" 图、本以为这是德 兄的"人物宣传癌 报",但细看在这 积墨、破墨、积色、 破色等方法,将传



结合运用,在重视笔法的同时,更加重视渲染,将水墨和音绿、泼墨和泼 彩融为一体,见画时有如身临其境。画边标注上写着"非常难得,在西北 地区随机遇到某高人送的狼崽,养大才能骑,还要自己合成皮的鞍 .... " The control of 

长生不老;也可以选择做一个铁匠,铸就于古奇兵,名垂青史;其至你可 以去做一个猎人,来到风草苍茫的野外,捕捉培养属于你自己的汗血宝

生活系统还能将任务充分调动起来,通过各种形式调动玩家的交流 和互动。比如江湖中有七大信符,象征七个城市的统治权;两大神兵、倚 天屠龙,拥有不可思议的力量,但很不幸,他们都是必掉的物品,没有别 的交易方法,只有通过系统规定的运镖方法来转移。对他们的争夺将是 永恒的话题。江湖儿女,婚姻大事当然不能象凡夫俗子那么扭捏,要自己 做主,所以比武招亲,擂台争雄才是必经的手段,当然,有没有资格,可是 决之产女二家手中的哦。而对仇人的切齿痛恨,又无法报复,是部分玩家 (4 \* 2.6 \* 海、现在好了、玩家可以到官府贴一张黄榜、悬赏追杀、所谓 重琴といい有馬人、芬森山崎心道と映之地加井工出来伸张正义? 就让 我们痛恨的家伙惶惶不可终日吧。

虽然以上的爆料还只是《剑侠情缘 Online II》游戏内容的冰川一角。 不过我们已经从中感受到了这个游戏比之以往将更加丰富多彩。据悉, 由西山居士们给各位贡献的这款大餐马上便会与大家见面,而在不远的 将来,全3D的《剑侠情缘 Online II》也会闪亮登场,各位喜欢剑侠、热爱 剑侠的朋友,让我们一道携手来同享这梦想中的剑侠江湖吧!■

## KINGSOFT 金山软件有限公司



单位 《假,是从可收检的》但去,你可以有从上大峰也"; 也。从新工业水。此户"有以""海"、"海"、"中"、"有"、"有"、"有"、 起户落队故事。2.7 百万 《情、卷》落。种中学、伊宁、岩壁造 的田园生活、和心仪的 MM 共建製情的伊甸园……不知你是否已准备好 成为《幻想春秋》悠闲之旅的成员呢?在游戏之前,不妨来看看笔者整理 的导游手册吧。

# 茅庐初出将相才

至者转式。「山床以上,我口水。由见接个千多斤效直接调整于天神 斧附近边条树精灵和蘑菇,边来组杀开天神斧的队伍,因为党 8 级小白 成战;的立力是不可能单规。天神经的、 執續 10 级至上农业和第千鱼 要看个人技术。 管着非旗子类。但组数 一个效平务的。 人合立,这气好 的话一口气干掉,若中间。但 MIS。即时夕、"社区的人会遭殃,这个时 就红的人最好的开。与举中也。然后把集。过六号外两人 条约 口声 天神斧后,要立即跑开刷招点,因为神斧刷新无间隔。刚死就会复生,大家 积做休息然后再一起上去条。

在(幻想春秋)中, 打怪需要一定的技巧。c如打剑灵时可以先冲上 去砍, 这时玩家还没有任何形式的魔法, 被攻击时 MISS 是常有的, 所以 可以利用这一点, 破打中第一下重有就与上跑开,一般情况等急, 灵第二 下攻击落地,你已经跑出剑灵视野了,不要停,继续跑。等跑出屏幕基本上就不会再被追了。然后坐下回满血,再冲上去次。如果逃跑的时付把握不好,有可能会接几下,并且要跑很长一段路。打死剑灵石精,不是必给朱宿在未秘籍1和剑灵石的,有可能只外10两钱。这就要被狱打,置好为出任务道具来。如果找人帮忙,就简单了,只要别人把剑灵打得只剩一丝血的时候,你过去补万战中以了。杀剑霸比杀剑灵要简单的多。因为这时候已经学会了魔法。剑霸的诗点同样是攻击成。命中率低,不一样的就是行动速度和取击速度都限慢,并且有远程攻击技能。所达想系剑霸,就应采用游击战术。耐心用魔法一点一点的耗,打一下就跑。也不用跑太远,只要跑出它的攻击范围就可以了,然后再掉头,基本上很容易就能打死行。将给剑灵石精快很多了。掌握了上面说的两种技巧,基本上就能单杀所有任务格。

十里坡地区剧的地头 Boss 书生·肯龙和武陵源地区的书生·白虎用游击战术比起剑霸来更好打,只要注意市龙最火,白虎弱风即可。这里需要提醒宋雀玩家,使用风卷残云时要注意它属于风属性魔法,而朱雀法本身不具备风属性,这然需要向青龙带元(仅限青龙)。借元之后与青龙玩家在一定距离内或者是一组内的话,可以暂时使用风卷残云一段时间,超近时艰密更再次借尤。虽然使用风卷残云的条件较为炼烦,但风卷残云的攻击很高,打怪非常实用。

#### 一. 扬州

- 3 初州				
地图名称	怪物名称	等级	ахр	掉落
桃江村外	哭枯草	2	18	(红泪
	小贝子中	5	28	孔方
	野耳鼠	8	41	卷目
扬州人大量景	猪头	21	117	用亚
	幻影	25	136	无影灯
	大阿福	29	154	福字
扬州三十六渡	猪头二	21	117	荆扉
	长尾灵狐	* 17	93	霓裳
	菜菜子	13	67	青泪
扬州幻海银沙	哭枯草	2	18	差 育。
	小顺才神	5	28	孔方
	灵龟	8	41	竹露
扬州青萝叠嶂	小财和	;	28	孔方
	野耳鼠	8	41	卷耳
	<b></b>	13	67	肯祖

### 二. 冀州

地图名称	怪物名称	等级		掉落
冀 有人改变	小田	10	5)	解语化
	甲骨	14	73	連燕草
	木子	18	101	築梓
冀州思占原	甲骨	14	73	東草
	木子	18	101	桑梓
	蛤蟆怪	22	122	青蚨
冀州短松岗	木子	18	101	獎梓
	蛤蟆怪	22	122	青蚨
	长尾	26	140	残红
質州攀石径	蛤蟆怪	22	122	青蚨
	长尾	26	140	残红
	血蟾	30	159	红豆

### **KINGSOFT** 金山软件有限公司

#### 三. 荆州

	The section of the se			
地图名称	怪物名称	等级		掉落
并州飞江浦	<b></b>	8	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	竹站
	树精灵	2	18	树魄
	五色蘑菇	5	28	菇朵
荆州故道	猪头一	28	150	荷包
	龟仙	24	131	菱荇
	舞蛙	20	111	栀子
荆州十里坡	五色蘑菇	5	28	菇朵
	野耳鼠	8	41	卷耳
	树精灵	2	18	树魄
荆州幽香径	璇龟	12	62	菡萏
	咕咕鸟	16	86	翠羽
	舞蛙	20	111	栀子
荆州武陵源	咕咕鸟	16	86	翠羽
	璇龟	12	62	菡萏
	及龟	8	41	竹錦

### 四、微凌渡

地图	名称	怪物名称	等级	Ехр	掉落
微凌渡	荷花塘	猪头二	21	117	荆扉
		七彩蘑菇	20	418	謝芽
		蛤蟆怪	22	122	青蚨
微凌渡	微凌渡步莲池	蛤蟆怪	22	122	青蚨
		瓷娃娃	22	458	瓷晶
	龟仙	24	131	菱荇	
微凌渡藕香泊	瓷娃娃	22	458	瓷晶	
		龟仙	24	131	<b>菱荇</b>
		骨灵	24	493	緑蒲

### 五. 火烧林

地图名称	怪物名称	等级	Ехр	掉落
火烧林龙延滩	A TINSTE	,5	, Sto	31 ]11
	排珠龙子	27	145	晶塊
	比翼	29	154	连理
火烧林梅龙池	林珠龙了	2"	. 15	m-#
	比翼	29	154	连理
	石麒麟	25	510	石麟角
火烧林奇花丛	比製	29	174	连班
	石麒麟	25	510	石麟角
	羽人	27	544	羽翼
火烧林鬼瘴坡	比翼	29	154	连理
	石麒麟	25	510	石麟角
	人体	27	344	初翼
火烧林天火遗迹	石麒麟		510	石酸竹
	羽人	2"	544	羽翼
	扇仏	29	,=q	折動

### 六. 珊瑚丛林

地图名称	怪物名称	等级	Екр	掉落
珊瑚丛林潜龙湾	过三种龟	10	159	8. 椭
	冼蛟	32	175	心臟
	青符鬼使	34	188	起行
珊瑚丛林珊瑚礁	虎蛟	32	175	龙麟
	青符鬼使	34	188	鬼符
	鬼舟	30	596	残柴
珊瑚丛林琼玉海	青符鬼使	34	188	鬼符
	鬼舟	30	596	残桨
	狐仙	32	653	香罗
珊瑚丛林珠泪屿	青符鬼使	34	188	鬼符
	鬼舟	30	596	残桨
	狐仙	32	653	香罗
珊瑚丛林珊瑚礁	鬼舟	30	596	残柴
	狐仙	32	653	香罗
	猪头三	34	701	蓬蒿

### 七. 文武王陵

地图名称	怪物名称	等级	Ехр	掉落
文武王陵武德陵	花妖	35	194	细萼
	乱地	٤.	(-	4.6.14
	炯卿我我	39	220	锦书
文武王陵石狮林	花妖	35	194	细萼
	珠龙	37	207	蛟珠
	炯炯我我	39	220	锦书
文武王陵御河	珠龙	37	207	蛟珠
	卿卿我我	39	220	锦书
	过河卒	35	726	铁木
文武王陵文昌墓	炯炯我我	39	220	锦书
	过河卒	35	726	铁木
	皮影人	37 -	774	皮影
文式干陵地 "宝藏	J1, J华		72)	铁木
	艾文人		77.1	125
	黄梁书生	39	823	<b>腰</b> 筍

# 转,职,,人物的转斩点

在取了从个的重点下的数下每一个下满人也也,在大相人。 石匠、铁匠、药师和渔夫13种生活职业可供选择,青菜萝卜各有所爱,这 里笔者便推荐几个人气较旺的职业。

### 石匠

石匠主要的亮点就是可以挖宝石,学习石匠技能后,先买把采石钵, 这是采集石料的开采工具。属于1级采石工具,采石锤的价格是1000春 的产品购买里有板岩出售,价格只是5春秋币1个,算算也就100春秋 币,如果怕麻烦的话,就直接花些小钱,免了上述麻烦。向石匠师傅交了 20 个板岩之后便可学到一个采石技能, NPC 物品处的石料价钱较低, 而 宝石的价钱都要高出石料很多。游戏在泸溪村一带有非常多的宝石,其它 石类都不怎么有,有些场景里甚至有两个宝石区。所以笔者建议跳过 \*\* 石,直接就去学习宝石开采技能。

帮助石匠师傅去买一个石钻,石钻就是宝石的开采工具,属于1级采集宝 石工具,在石匠那的价格是1300春秋币,因为刚刚,已经花了1000春秋币买



。果石輔,这时再可拿出 1300 春秋而来买一把石钻。如果囊中羞涩。 可以去拧打译条件补碘钱。也可以接新于并春长被蒙的任务来锻铁。好不 容易弄到 1300 春秋而买到石钻后,石匠会敷给玩家采集宝石的技能,并叫 玩家蛋树红种外去按上颗脑在来烧练手脚。笔者选的是白虎,所以一直在 纪南城 带练级,也是在纪南城学的石匠技能。这个时候如果要到桃江村 去挖篮工的话,那就要桩上 100 春秋而来搭车。所以卷着并没有到柳江村 人。 344纪南城的左边出了城。我荆州城的道去看了看。刚好就在荆州故道 人口不远处就有一个宝石区,而这里也有蓝玉,刚好省路费了。

很快挖够了5个蓝玉后。回石匠处交任务,这时就可以选择是否把石匠做为终生职业了。玩家们及定后,两个生活技能上就显示出了等级经验来,则开始每步一个全石就得到一点经验并升一级、以后升级条件还会逐步增加。这时玩家们手中的石铅耐久基本还有4-5 这样子,不要立剩修理。因为每次修理。工具的耐久上限局珍峰低、黎效去挖蓝玉,荆州故道人口处的那个宝石区有三种宝石,分别是碎骨石、悬石、蓝玉、卖到商店的价格分别是102,90,75。笔著这段时间的挖石经验来看,挖碎骨石的机率非常低、股价咯高,但还是不划解。笔者一直都是在挖蓝玉、虽然价格及这么高,但出的机率高,所以建议玩家们测学会技能后就一直挖蓝玉、技能等级上去了。长雪宝石的机率就会越第

### 維夫

打开技能料,把生活技能里的烧碳技能象到技能快機栏上,然后把烧 健炉从物品料里扔出来,大家尽管放心,扔出来的工作合类物品其他玩家 是检不了的。然后在健康所除的秘籍上点右键掌了烧破方法,这时就可以 在烧锅炉上点击右键来展开操作界面,选择对应的烧破选项后就可以开 妨烧暖了。烧碳每次需要耗费10的木材,比例为1:1,也就是10个木材能 烧10个水碗。

学会烧碳后、就轮到学习离天的终极技能了、樵夫会叫玩家饮6个柱本菜、笔备又再次价脆、还是直接买了给他、他又叫笔者买木料加工台和锯条、木料加工台的价格为500春秋币、铟条的价格数要便直很多、只要铝7春秋币就介了。买了工具后、槐夫会叫玩家加工长条状生木、这时玩家们版像烧破那样,学习了樵夫所给的秘籍、然后换上锯条,扔出木料加工台、选择好技能就可以进行木材加工了。木材加工好后,再去拔樵夫就可以满肠后。木材加工的比例为61.也就是6个木材能加工出1个条形木、这时玩家们可以到轮后域外的荆脐、十里坡支技银杏树来采集银杏木、银杏木经过条形木家加工后。每条卖到NPC处能值60春秋币、玩家们提

### **KINGSOFT** 金山軟件有限公司

至还可以直接从樵夫那买到原材料来进行加工,不过成本要高一点点,利润少了一些,但却节省了很多时间。

#### De Pa

建议 10 级左右去广陵城、桃江村路线是: 桃江村外 +扬州 幻海银 沙→广陵城外→广陵城(泸溪村路线是:泸溪村外→荆州飞云浦→荆州 + 里坡→纪南城外→纪南城)。在城里找药王(注意身上起码要有 433 元以 上)跟他对话,确认学习技能后再和他说话选购买工具(也可在工具商人 那买好工具再和药干说话),再说话他就会叫你采集20株三七。三七可以 在桃江村外的采药区(200.189)采集到,这里推荐多采点药,因为任务有可 能一次无法成功,笔者就多跑了一回。所以至少要采集100个三七、40朵 白芍、40个铁线草、然后再跑去和药王对话、花174元买扇子、再花500 元买炼丹炉。接下来是准备炼丹的原料:48个三七,16朵白芍,16个铁线 草以及 4 条草鱼和 8 块木炭。草鱼需要钓鱼技能或在 NPC 渔夫处买一 条,NPC 处是 29 元一条。木炭需要在樵夫提供,或在 NPC 处购买。东西 找全以后回去找药王他会给张药方和一个技能、把刚买的练丹炉放地上, 手拿扇子用上技能合成。等成功后继续同药王对话接着做下一步任务,他 要的药草在前面的地点可以采到,顺着药王说的做就OK(这里注意一 点,第三步要的夏枯草和射平在扬州三十六风度可以采到),做完第三步 你就是一名正式药师了。

做了药师真正的磨练才开始,由于游戏处于内侧外段药品的出路不太好,但是转足唯一可以补充生命和结力的东西。还有繁华的作用,在公侧以及收费后会有很大作用,毕竟可以省很多打坐时间,而且高级药的恢复量相当可观(用上双倍终验时间却要全地回红或回蓝星人是很能动吧? 哪么还考虑什么呢? 买药吧! 为了你的经验也为我们好师可以继一点点的钱, 买我的买吧! 。综合的说, 药的销售应该不错, 只是在目前可能有点少, 但是玩家了解药的作用后铜路放会打开, 卖一两次药罐的可能不多,但毕竟药是消耗品, 要长期使用, 所以对药师的前景也是很看好。做药师吧! 不用多想, 为了你练级时间的节省。

# 房屋建设、衣食住行

在内侧中,房屋部分没有开放完全。不过即将到来的公测,还是需要 我们把建房的每一步都了解凊楚才行。

游戏中每一座城市都为玩家准备了一个可以购人庭院及房屋的小区, 玩读可以在小区中看到一个一个的院子。点击死子门口的门牌, 可以购买地皮。每个小区的庭院数量有限, 约有 40 余郎。庭院的荣型共有三种, 每一种的, 中途面积都有大小笼异, 所列带的生活技能物件也有类型美异。在庭院中, 您可以修建自己的房屋, 可以通过操作庭院自带的生活技能的件做生活技能, 例如养小猪, 种白菜。购买了庭院后, 玩家可以在庭院中修建自己的房屋, 在室内, 玩家可以攫放家具和一些生活技能, 道具, 并把自己的道具保存在自己的储物箱中。游戏中有一部分生活技能, 能在庭院和房屋中, 才能从例如播种耕地, 养猪放羊, 并且不同的州域, 不同级别的庭院,可以做的事情不同。

### 房屋内生活技能资源提供:

1 级房屋中的资源: 天晶燃矿石、血滴银矿石、九木王顶、石墨、奈何石、雌黄、甲虫、千年山参、胡麻、蚂蚁。

2 级房屋中的资源:血滴银矿石、石鬼银矿石、黄金矿石、石木、大腾 木、奈何石、蓝田玉、碧玉、南玉、千年山参、胡麻、蚂蚁、百草霜、七步断肠 草、马钱子。

3 级房屋中的资源: 五鬼银矿石、黄金矿石、白金矿石、鬼怪金矿石、 大鹅木、盘龙架、蓝田下、碧玉、南玉、俏色玛瑙、辟邪宝玉、田白玉、蚂蚁、 百草藕、七步衡肠草、马钱子、砒霜、夹竹桃、黑蟾蜍、冬虫夏草。

# 秋道 治(<u>目标软件</u>

标软件独立开发运营的史诗巨片《大轿 Ⅱ》自3月8日公测以来,受到了广大玩家 的热情支持,目前游戏已经开放75组服 务器,成为市面上最炙手可热的网游之一。《天骄Ⅱ》 以超过300个大型场景来构建包括战国七雄和百 越、巴蜀、匈奴、羌、胡等异域国度以及后期开放的东 瀛仙境在内的超大游戏世界供玩家游历、探险。星罗 棋布的城镇村庄、300 多种风情各异的 NPC,数十万 的剧情文字给玩家营造了一个亦幻亦真的战国情 境, 玩家将会和声名显赫的英雄并肩战斗,参与到耳 熟能详的历史典故中来。

进入5月,《天骄Ⅱ》即将进入收费,而在此前更 大更全面的版本更新也将到来,据悉本次将完善游 戏的各种功能,增加两个国家,两大角色职业,完善 组队道具和经验值自动分配,减少合成花费等等,一 切变化就在《天骄 [[1,0版》中。

#### 新僧角色 新憎国家

新增角色分别是女伙客和男巫师。新增国家分 别是韩国和魏国(高级场景)。

韩国属于西部地区、魏国隶属于南部地区,喜 欢冲级的玩家们又有地方练功啦,只是暂时不开放 两个国家的入籍。



自 5 发布的魏国资料中心, 以看到都城人梁, 艺 位于现在的河南省开封由,被归为《人精目》的西部 场景。其带有淳朴浓厚风上人情的画面,被目标。 作人员设计的惟妙惟肖。细心的玩家一定早就注意 到,《天骄Ⅱ》中每个国家都有一个包志性的建筑 例如楚国的星龙 桥,齐国的共 1 色 等。在魏国也有属 于自己的特色建 筑---落雁塔, 每 当落日西沉, 作随着阵阵暮鼓声 望去, 坐落在国家最中央的落雁塔闪 烟箱金色的耀眼光芒,向我们诉



### 完善高级 PK 和华骑治行功能

新版本中、《天骄 II》将会对 PK 功能进行调整和更新,很多喜 欢 PK 的玩家可以去亲自感受一下了! 不过这里还是友情提醒 大家,中国是对位之报,重在切磋,以武会友嘛! 更是到 PK 欺负 善良百姓那可是会坐牢的哦!

在前期的版本中, 玩家达到 20 级后可以购买自己 的坐骑,但是令很多人伤心的是,自己的马儿是有疲劳 度的,亲眼看着心爱的与几处掉,就算是你身上带满了台疗药、那 可怜的爱马也不能起死回生,就因为马的"寿命"有是在游戏中很

多玩家都付华哈望 而却步,毕竟上万块 钱的一匹好马还没 有升一会级就"寿 终"了,那是有钱人 才用的得起的东西 呀! 不过在新版本

中, 只要到马贩处就可以花钱治好爱马 啦。也就是说你选定的爱骑会终身伴随 你了。



#### 完善聊天系统

即将开放的《天骄 II》全新版本中,不但完善了密语功能,更将聊天系统进行了升级。

首先,大家在敲回车键(即 Enter 键)打开聊天窗口后,可以直观地 看到各个频道,其中有本地、国家、队伍、帮派。在聊天内容中,前方也会 有相应频道的提示。另外,增加了几个聊天快捷键,以及私聊时人名的 输入功能 玩家在点击输入框前方的按钮时会显示最近密刷的对象,在

新版本中,还将增加可写功能,玩家可以在这里输入想要私聊 对象的名称。

- 輸入并发送私聊信息时,如果人名为空或者在 游戏中不存在的话, 返 对没有私聊对象的消息球, 如 果人名存在但是不在问 国家, 贝返回具体私聊失 败的原因。只有发送消息成功后,才将这个名字添加 、最近聊天灯象选择列表中。

从官网为迎接新版本更新而打出的口号"感受史诗似 验《天骄 II》"中,我们可以体会到目标软件的决心,他们希 望能够做好这个游戏。而我们除了祝福之外,也会用心去体 验这款国产大片。就让我们 起投入这个缤纷的战 国时代吧! ■

说着这个国家的繁荣与兴衰。



骄且》公则已久,游戏中涌现出许多 MADE LANGERS 道的,笔者在此总结了几种不同的职 系,所以以下路线都以边换装备边升级为最佳 考量,班门弄斧若有皖属还请高手指点。

余 巩 快 色 宏 线 东路

金俠客在 30 级的 时候,穿着一身的绿虎 套, 在齐国魏军营地打 28级的马牌, 收集材料 做一套绿马腹, 在绿马 腹还没完成之前, 到东

周巩邑南门外杀 33 级的群雾兽是非常不明智 的。而如果这个时候玩家们已经收集够了绿马 腹的材料,而不够钱合的话,那么玩家们可以 到楚国彭城南郊去杀 28 级木属性齐国士兵。 有些玩家一定会问,为什么是到楚国彭城南郊 去杀齐兵而不是到楚国的刘爽庄园去杀 28 级 七属性的刘爽家丁呢?确实,有很多玩家都选 去那杀。试想一下一个家丁刚刷出来就有N把 刀等着他, 别说杀了就是排队都排不上号,何



台球马腹的时候最好把手上有的绿特殊 **介景各用金属性的特殊材料的话,特殊材料的** \*\*\*\* 国际与"的"。并是各国主题有事生活的 夫,在1777 证 专业会打造 17,年重年已 面"中央中心"。"·拉克·拉特·斯克斯","新 2. 人方也在自然自由性力特殊性的民,是" 属性生产 (2), 在某个属性却有先了的情况出

的雇用告,果然阮峰声音的云亚巴起直接组队 到东周松槁山去打 36 级的土属性狍鸮要少得 多、但得到的材料和钱比组队要多。组队连钱 都很少分到,更不用说材料了,到时候很容易 发生装备跟不上的情况。还不如自己在巩邑单 练,自食其力,自力更生。在这里练级打材料开 始制作绿藤东套装,绿麓需套是36级的装备, 就在这里一直打,基本在34级的时候就凑够 。霹雳套的材料了。这个时候再到东周松 槁山去打 36 级的狍鸮不迟。在这里可以从 34 级练到 39 级, 其间可以到赵国的灵气下去

打 36 级木法师挣钱买套黄欝雳套,到了 36 级

直接到东周黑山麓村去打 41 级的大嘴怪。



候是穿着一套绿豹套 在赵国中山王陵一层 材料合绿相顾套,31 级的时候肯定够一套 绿相顾套了。没钱的话

的魏国上兵,要不到秦国的晋阳郊野杀 28 级 的金属性赵国士兵, 楚王陵二层杀 31 级骷髅 兵都可以。总之找人少的地方杀,就算杀31级 骷髅兵好,练级打钱都不耽误,可是人多的话 反而是拖慢了自己练级的速度,还不如打低级

穿上绿相顾套后,就到东周冰火洞一层去 打 31 级的火蝠, 收集材料直接做黄黑翼套, 先 在冰火洞练到34级,之后到冰火洞 层条33 级水蝠,有一片火蝠较集中的地方,在那里可



以练到36级。这时如果还不够材料做黄套的 话就到赵国的灵寿荒地去杀 36 级金属性的剑 客,因为如果从31级打到36级都还没做成那 就是还差其中某些材料, 玩家们可以先打些 钱, 甲转收剩下的材料, 也可以为 40 级的时候 学技能装备钱,而且在练级上也不会耽误。而 如果有耐性的汇率也可以维续留在休火洞二 层里1.人编,虽然企业之一些,但是可以在这 甲爆一些特殊材料来合黄黑翼套哦。37级绝对 能合出黄善翼套了,这时就在冰火洞二层找36 级的赤焰兽来打,37级一直打到40级,后面可 以到东周泰军营地去杀 41 级的木属性泰军十 兵。也可以一直打赤焰兽做一套对方自在某然 后到东周西湖地宫 ·层去杀 48 级金属性的骷 髅刀兵



十侠客在30级的 时候穿着绿熊一套,在 楚国的吴郡南山杀 28 级的熊,如果这时黄熊 套的材料够了的话,就 到南山的地洞一层杀

31级水属性越国工兵,只差辅材不够的话也 可以打越兵, 打到钱后拿钱来买,31级合出黄 能奪后,就到东周巩邑南门外杀 33 级的霹雳 兽,在这打到35级,把在这里打到的霹雳兽材 料 幸 掉 或 者 直 密 换 能 材 , 从 31 级 打 到 35 级 的 材料应该够换一套红熊了的,合的时候记得都 加特殊材料。这时就可以穿着红鲱到东周的巩 邑去打 38 级的石头怪了。红熊套和红石套的 加防和减伤可以说是十侠客最好的了。土侠客 的防与其他属性的侠客比相对要高,当因为其 攻不够高,而导致练级比较慢,所以土侠客练 级的时候一般不要打双血的怪。不过上侠客却



是和祭司一般在组队中是最抢手的,队伍里最 重要的除了祭司就到工侠客了,肉盾的作用, 不可忽视哦。

笑 看 法 单 练 的

笔者在这里写的都 是些独自练级做装备的 心得,只有在越级打怪 或者危险的地方才组 队,而且装备都挑合适 的穿,如果说为了好看

硬是要做发光的、笔者觉得实在是划不来、其实 每个人的玩法不同。就社课不同。就好像笔者有 此朋友玩金越几乎都是写自己碱性相定的装 备,20级开始就跑去打狼、蓝狼、蛛狼、红狼的 挽。然后才去打单血的游游憩。更是完全以升级 为主,这也是属于有耐性的玩家的玩法,从 20 级打狼打到 30多级 这笔者自向就做不到。

会有玩家问为什么后面都不做任务了? 其实到了后面基本都是打怪做装备了,而且做任务党的赞力,还要就饶做装备的时间,所花的那些时间得到的任务经验,同等的时间拿去打怪,维级所得受的经验可能还要多,所以到了后期基本就没有什么玩家做任务了。不过还是有一些玩家分了得到超酷的称号而去做任务的。应席挤到刘现任园士打家了,最成龙西涂验室湖,但人多,做完五个任务要,很费好多时间,而如果玩家 (惟於个比较少人打的暴赏任务来核,做玩寒阶任务再去打锉,不让同样的时间可能要比到刘 索片陨做来的经验多。



玩家们有了一定的 袋别以后,为了证明自己 的实力,都会找上一些实 力相当的人,甚至找上比 自己还要高级一些的人 来 PK 切磋, 而说到 PK

就不得到说到五行的选择与搭配, 而副修的选择使本来单纯的五行相克变得更为复杂。

未学鼠條前的 PK 讲的是属性相生相克和 技能的只妙使用。而 30 级数了副修任务选择了 固修之后,这时因为增加了副修对于日后成长的 变化和阶带的属性效果。而使得 PK 不再如以往 般的单纯,里面加入了更多的变化和技巧。下面 我们就来看一下主修与属。修格形的 PK 效果。

金系劇修木、每级現底面上限、外加毒属性 这击 练级打怪的时候确实提高了不少改击效 呢。而在PK上就不好说了,如果退上一个主修 木副修水的快客、对方木是主修、生命上限、事攻 击都要比你高、居说金克木、在金防上是一20,可 是对方还有个水剧修、增加水源、逻辑效果、而且 木安客还可以自己加血。对比一下,你攻击速度、 移动速度慢了,张全中毒、而对方只不过是防着

你的会心 · 击和毒而已,毒是不够对方拼了的,人家是上修,会心一击……这么慢的速度

能出几个?先不说对方可以在你中最后數跑。哪怕是和你硬件,另人喝个几堆在就把你 KO 掉了~有人会说金侠客的技能"干均新"不是可以让对方 1 秒至 1.5 秒不能对弹唱? 可你中了毒就管对方不能无法能你还不是一样心怕。

金系副修水,每级提高精气上限,外加冰冻、波缓效果,打怪绝对澳毗。金本攻就高,怪的动作再迟缓的话……自己想想吧。PK 方面呢。 继续与主修木副修水的侠客干上,大家都副修水都有迟缓效果,对方有毒,你有会心一击,对方血多蓝多,你攻高蓝也不算少,你有"下均斩"对方有回血,相比之下,金侠客还要多靠些运气,才行,会心一击的机率高的话还成,如果不高的话还是人体实的暗面思索。此

金系副條火,加攻加闪、结合主修,攻击高 速度快,闪避也有所提高,杀怪速度比以前提高 0.5 倍。与木主水副侠客 PK 又会怎么样呢? 我 们来对比一下、副修火增加了自己金属性的防

看来适合自己打装备用。仍然无法解决对 方的中毒与迟缓效果、虽说速度有些提高,但效 果还是不怎么明显,看来金系副修选火只能是 维级价洗择。

金系晶峰 土,许多玩家认为的离攻高防,可 晶峰选了 上后,自己的木防反而降低了 10点, 你防高对方血多,毒了你再减你的速就和你慢慢的耗着,俩者的对决,基本没有什么悬念。

 家都有迟缓效果,在同样被迟缓后,火侠客的速 度还是要比木侠客要快的,虽说中毒是免不了 的,可是木侠客打五下中一下,而火侠客打五下 中四下,这是个什么概念。中那点毒绝对没有被 打一下去血多,虽说木侠客的血多,但在火侠客 的速攻与风避面前,还是总不到什么作用的。

而且主修火團條金的火侠客也有与上木劇 水的侠客一拼的能力,不过鄰的运气吸分居多。 主火副金、周祥速度快,闪避高、因"메條是金。 攻击力也有所提高,附加更够效果。","一湖", 侠客比的就是谁先中效果,火侠客川力查度快、 机率相对有所提高。当对方中了晕眩恢复的时 候来个力指"归山,立刻用上个斗转星移,这样就 吃验放了对方很多血了,接下来就发挥的的速 度和致击刀吧。

些的来说,笔者认为主火副水的侠客在 PK 上是占很大优势的,按照侧尔的对比分析来看, 周修运择水属性会成为日后玩家们的主流选择,其它属性的侠客碰上了水的迟缓都是很快 手的,只能是同样的用水做副修,使得对方也变 得同样的迟缓,这才是最好的解决办法。可能有 人会问,既然浇得水侠客那么厉害,但为什么不 干餘水侠客耶?

水侠客虽然能令敌人迟缓,可是每升一级 只有最大精气值。+14。精多可以长时间使用技 能改击,弥补了攻击低的缺陷。但是低防少血还 是水侠客鼓伞的弱点, 技能对于PK 和练级都 不是很理想。技能虎啸平原的作用是降低周围 敌人攻击力,攻击力-25,持续30秒,这是一招 没有多大用处的技能,效果不明显,不实用,所 以水侠客练级的难度大,PK 的效果不理想,用 的人也处少了。

以上就是笔者玩天骄 2 的一些小小心得, 仅供参考,不许拿砖头。如果有哪位玩家觉得有 遗嘱或者不对的地方,敬请补足和指正.



五行女巫中、火系女巫的政击力表面 看似平比不上侠客等强力角色,但是只要 操作得宜,一样可以快速升级。火巫的优势 星每升 级,角色攻击速度 +15, 闪避率 +10, 攻击速度快走而使系径速度比关电危 属性坐师快,拥有极高的命中和回避。可以 专门打金系径物、材料易下出售。

> 前 10 级做做任 务 · 晃就到了,只要 注意收集基础材料, 前期先穿套蓝鹿装, 专杀鳄鱼到 12 级就 能有套绿晰蜴装穿 了。13 级后主要是做

任务,顺便打打强盗练级,这期间练级并不 累。15级是个关键,此时有多种选择:

①在此强烈建议火巫师去打善意,我 ·到15级就去上蔡打16级善意,不要说打



不了, 上口云耳, 孔儿……」, 1 个1,1 , 本对 可信 春季苔 丁 机有个配气 自然(-1,)引3 气法 糖, 礼福中以正, Fn有1~望下, 11 [, 10版 ↑. 是赏任务。当然, 这时候打肯定很累, 入概 ( ) 个就要打坐,但这是关键期,坚持对去 、(「att 过点了(如果你有几个朋友 ·起就爽 了)在这可以一直打到19级,然后去夷陵打善 意创 2 %,只到有一套绿善意装就行了(合装 备就不说了,用相生的,每样装备放个特才,属

打铁矿的 19 级朱庆、打到 22 级。 直到穿上 22 级的绿善意(善意是用朱仄材料换的)

③专职打虎,经验多,还能积累材料。想打 虎的,去巨鹿打21级老虎,然后去秦国荥阳郊 野打 23 级老虎。24 级时去燕军大营那里打 26 级老虎。以后还可去齐国魏军营地或者赵国灵 寿中山王陵打那里的 28 级老虎。其中 20~24 去赵国巨鹿杀虎是不错的选择。进巨鹿后向左, 上山第三层,那有个平台,上面虎暴多,而且还 是一堆堆的,都是5~8只之间,可与一土侠客、 两火侠客和一祭祀组队。打到的老虎材料可以 卖给玩家,也可以用来换豹子材料,准备未来的 豹子套装。强调一点,由于在《天矫Ⅱ》中金属性 玩家比重较大,目前金系材料畅销。

④打钱的,建议大家去杀人形怪,即各国营 他的士兵,经验高,暴钱多,说不定还暴极品装 备。打钱时,要配合悬赏任务一起作,升级赚

> 来一个怪能暴 35~40 的钱,偶 尔还有好的装备,20级可以去 到楚国吴郡的旧战场杀金属 性骷髅, 组个上战把骷髅引 一起,然后放群攻击技 能---烈焰,落红片片,暴 钱满地。杀骷髅一直到 26, 存款大约突破 15 万大 关。22级后火巫师就爽了, 单练的一套绿莓, 升级地 点多多了。《天骄Ⅱ》的 都没走完。我建议 这时的火巫师去吴



虎真是菜哦,70多经验一个,打起来非常快,打 郁闷了可以去旧战场虐骼髅蜒赚钱。这时的巫 师选择很多,对比了下朱厌和老虎,感觉还是老 虎划算,级高了掉经验可以去刘爽庄园,去那里 杀他的 28 级看[1虎(提示:关键要纳悉地图,并

23 级时相信 5 个人的小队伍已经日渐成 熟,可以在楚国吴郡杀兵士升级(主线任务中军 营中要杀的兵士),有固定点,刷新速度快,怪的 经验与26级朱庆一样,攻低的多,血低的多,移 动速度低的多,而且还是金系,杀起来酣畅淋 窩,练级速度有较大提高。25级时去杀你相克 的怪,火巫去杀26级朱厌(秦国野王的梗阳和 齐国饶安左下有)和28级马腹(齐国饶安魏军

虎,一只130多经验,一人单级织冠还不错。攻 击技能可使用全体攻击, 一般来讲一次可以刷 8、9 只老虎,打坐 30 秒去另外一堆怪,这样来回 一次 34 级巫师可得经验 0.8~1.1%。至于钱呢 有多有少,以时间来平均算,一小时可以剧1~ 候可超过23万),还有老虎的材料,一次包满 可以得1~2万。这时候是关键时期,坚持住了

小火巫的任务 20~30 1字 ①20~25 秦国野王接 碧 杀韩兵的任务。怪分布 在荥阳郊野传送门进去 的右侧,在洮兵下面,有弓手和长枪兵(该两种 字忘记了,总体上比较容易打,一次经验有 5.5W 左右。

②25 以后在楚国吴郡杀刘爽家丁的任 务。这个一次有8W多的经验, 我法师 26 的时 候有8W3多点。刘爽庄园的走法:楚国---吴 郡----吴郡南山---留爽庄园(进南山后走左 侧传送门)。进去直走进院,家丁有土水两种属 性,28级。刷的比较多,攻、防都较高,血也多, 火平 25 级火球打一下有 450~550 伤害。院子 中间是任务 BOSS 刘爽管家.3 排血,28 级火 属性.

打法,至少要有两战,其中至少有一十战, 我朋友 27 金战, 绿朱套, 没祭祀满血一次可以 抗3个(两法在后面不停的打),4个基本抗不下 来。建议组队方法:1 土加 1 其他系战士.2 法 (水法最好),1祭祀(要求为水否则 蓝不够)。这 样每人250个打完,一般要花3~4个小时。这 里的打怪练级经验也不错,27级火자可得 160~170 经验,一个下午连打怪带悬第四轮点 25 升 26 没问题。

器 装 建 议

不错的选择。

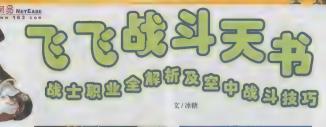
先说装备, 这个游戏 甲亚师最大的芸物就是精 气不足、精气恢复速度慢, T. 装备1、1、3店水果, 可。增大程一高以及档主 恢复, 能极大的提高练级 速度。从蜥蜴、鳄鱼、狐狸、角质鳄鱼、冰蟾、都是

· 11基本就是前期穿杂装或者高重装(贴 虎蛟装),16级换白善翼装(绿虎蚁长,22级换 白豹装、当然条件允许最好是合一年的专行交 25 换黄蒸雾景, 由西门字经兰薯装 放到 28 掩线 豹装。31级时可以考虑国机装 对手人 用来 说,34级时着装一定要协事,4、万红色负责人 要巨额资金和材料,不可能引用,告。6 34 级之后主要是打火怪和土怪、又片下对中。焦四 考虑,此时以红狐狸套装为好。如有足够的红色 相顾之尸材料,也可以打造相顾套装。

武器要考虑怪的属性。按照五行相克原则、 走相克的路线,攻击会明显上升。五行相克的关 系为"木克土,土克水,水克火,火克金,金克 木"。具体作法是执火杖打金怪。30级左右,准 备1个木杖是必要的,打石头,狍子都用的上 30级以后建议多备几把法杖、火杖是必须的, 此外准备金杖和木杖。由于不打水怪,所以不用 准备上杖。武器的等级一定要随着角色等级的 提升而提升。它最直接地体现着玩家攻击力的 高低,决定着杀怪的速度。

巫师在游戏中越是和多人组队就越强,队 伍中如果有其他强力冲锋型的角色, 火巫就一 定要跟紧,配合施展火球与烈焰,简直是势如破 竹。不过记住,不要逞强跑到别人前面,敌人一 般会攻击先进人视野的玩家, 让侠客等角色吸 引了敌人注意之后, 在冲上去一鼓作气全部拿 下。所以,在挑选队伍的时候,最好找多个侠客 和祭司的队伍,比较容易配合。

以上,是笔者自己修炼火系女巫的一些心 得体会,其实修练角色各有绝招,这里笔者只是 抛砖引玉,希望大家都把自己的想法经验拿出 来讨论。到此搁笔,大家《天骄Ⅱ》里见吧!■





### 力量型战士

### 加点方式:以力量为主,以敏捷或体力为锚。

力量是增加战士攻击的一大因素, 因此力 量型的战士是属于攻击型战士, 特卢成立于攻 击力。如果是以敏捷为辅,后期形成力敏战士, 攻击可观,防御和躲闪也不错。如果是以体质 为辅,则后期形成力体型,攻击力不错,HP 高不容易死亡。加点比例是2.1或者22, 后一种俗称"水桶战士"。中庸是这个类型

战士认可的王道, 事实也证明了力体和力敏是 中庸的,具有一定的战士特色但又不是战士中 最出色的。

如果要做(飞飞)攻击最高的战士,那么就 非全力战士莫属了。全力战士也是属于为福平 的战士、确切的说是属于力量引起士中的漏执 狂、升級之后加点全部加在力量上以就是全力 战士。但是在 PK 方面,全力战上并没有相像中 的那么强大。虽然攻击是所有战士中最强的,可 是依然无法秒杀同等级别的魔导士, 单排魔导 士的胜算低得可怜。在打 BOSS 上,全力战士 可以轻松的单挑比自己高一级的 BOSS。

40 级之后的力量型战上会感觉到自己攻击 高、FP高、防御也不算太低。一样的打怪练级和打 BOSS 寻宝,不过装备方面就要含得花钱才行。



### 敏捷型战士

### 加点方式:以敏为主。

敏捷为主要加点方向的战士有一个特点就 是高防御和高闪游。1点敏捷可以增加15的防 御,值得一提的是 在(飞飞)中并不是每次都 +1.5的防御,而是第一点敏捷加1点防御,第二 点敏捷加 2 点防御,因此敏捷型战士的敏捷最好 是偶数点,不然少1点的防御。至于闪避,则是加 5点敏捷增加1点闪避。综合这两点,敏捷型战 土的敏捷在10的倍数的时候能发挥出最大的效 果。在攻击方面,敏捷型战士的攻击不高,一般到 了后期练级只能用两个组合技能。但是防御肯定 是所有战士中最高的,敏捷型战士练级是战士中 比较快的。对于敏捷型战士来说推荐的组合技能 是逆手和风轮。在初期敏捷型战士是比较辛苦 的,中后期就基本上是熬出头了。65-71级这个 阶段是标件型战士赚钱的黄金时段。



在敏捷型战士中, 有一种全敏战是很惹眼 的敏战代表, 也是目前很多玩家喜欢选择的一 个战士流派。升级加点全加敏捷,防御和闪避在 所有战士中属于最高的。全敏战士是所有战士 中练级超爽的,相信许多战士都认同这一点。在 技能方面,55级之后有一个"战神附体"很实 用,可以增加攻击。68级前的全敏战推荐逆手 + 风轮 + 风轮这样的组合技能。但是打 BOSS 方面,全敏战不如全力战。全敏战如果是像全力 战那样单挑高一级的 BOSS 会死得很惨。到了 71 级可以顶住同级的 BOSS, 但是, 越一个级 就很可能被爆击秒掉,因为敏战的 HP 少。

#### 体力回址工

#### 加点方式:体力为主。

体力型战士的特点就是血多皮厚,耐打的 肉盾而牛。而牛这样的战士练法是从韩服传过 来的,大概在数年前,韩服上第 个血牛的出现

(飞飞) 中古怪精灵的扫帚小巫女惹 人爱怜, 但游戏中也不乏英姿飒爽的 战士---贝雷帽+酷炫滑板。除了造 型之外,(飞飞)中的战士这个职业也是很有可 玩性的。续"飞飞魔法书"之后,我们的"战斗天 书"除了要一展战士的英姿之外,还要和大家一 起来分享关于战士这个职业的经验和心得。

# 主义公司

战士是(飞飞)职业体系中的一种,但由于 升级加点的不同,也形成了不同类型的战士。就 职业种类细分方面来说,战士分为,力量型、体 质型、敏捷型。这各种类型的战士又有些什么特 点和差别呢?别急,我们下面就逐一谈谈。





咖啡斧战的甜蜜约会



演绎了不死的神话。从此,战士与血牛结下不解 之缘。(飞飞)中的体战也是以抗怪不死为目的 产生的。因为体力型战士一开始就不以攻击为 主, 所以练体力型战士的玩家大多选择了全体 战士。升级之后的属性点全部加在体质上。全体 战士一般使用斧头作为武器,主要是用斧头来 对防御作一些弥补。但是由于全体战的 HP 高, 在练级中也不容易被爆击秒杀, 所以安全性也 高,如果要用创也可以。

在练级中, 体力型战士升级速度是比较缓 慢的。最快的方法就是和人组队,最好和升级速 度最快的魔导士组队。体战在这个时候冲锋陷 阵,抗怪,反正 HP 高死不了。只要战士牵制住 怪物,魔导士就可以非常轻松的把怪物解决掉。 不过战士不要抢东西, 否则魔导士肯定不愿意 带你升级。在PK方面,不会死,所以也不见得会 输,当然前提是多带 HP 的补给。

在练级和 PK 方面表现平平的体力型战上也 并非庸者,在打 BOSS 方面体力型战上可屬可点。 第一是血多能扛,这就在 BOSS 爆击的时候不容 易被秒,只要不死就有机会把 BOSS 打翻在地。

总观(飞飞)各类型的战士,感觉百花齐放 春满园。战士的玩法很多而且也没有哪种类型 是毫无优势的,就看玩家喜欢什么类型的玩法 了,不同类型的玩法也可以选择不同的武器来 搭配。游戏中的战士武器分为斧和剑两种,都是 单手武器可以配盾牌使用。推荐敏战使用剑、力 量型和体力型使用斧,因为加体力也增加一定 的谷斗攻击力。

## 存中检查特别

(飞飞)这个游戏最大的特色就在于飞行。 不仅可以飞行赶路, 而且还可以在空中飞行作 战。由于战士是近距离攻击,而且体格强壮不容 易死亡, 所以战士恐怕是最适合飞行作战的职 业了。空中战斗能够提高自己的飞行等级,当然 更重要的是飞行战斗带来的快乐。

这其中也有一些操作上的技巧要和战士们 分享。首先要介绍一个非常有用的锁定快捷键 [2]。注意这个锁定是锁定视觉而不是锁定怪 物。很简单的操作,但是复杂的地方在于(飞 飞)是 3D 的游戏,在空中飞行战斗的过程中视 角会切换得很快,让人很快要捷。但是利用(7)锁 定视觉之后只要掌握好飞行的快慢就无忧了, 尤其是对干战士来说这样的战斗很轻松的,不 过很刺激哦。

除了[[2]键的锁定视角之外,还有两个键 的运用也是很有技巧的。那就是《TAB》键和 [Insert]键。[TAB]是锁定攻击对象的,在确 定攻击对象之后,就可以用[TAB]锁定,然后 再用[Z]锁定视觉,最后,按[insert]就可以 攻击了。不过要掌握一下飞行的速度,首先加 速飞行冲上去砍怪,在砍到怪物之后就按空格 减速,否则就冲过头了怪物会落在你背后而没 法攻击。

空中战斗一开始会觉得比较麻烦,但是熟 练操作之后战士们会爱上空中战斗的, 其实这 也是职业特性所决定的。远程政击的磨导士在 空中作战就远不如战士有优势, 虽然魔导士的 攻击威力大可是距离也是一个大问题。空中的 怪物移动速度很快, 近身之后魔导士应付也颇 为吃力。但是战士就不同了,本身就是近身攻击 的职业并不在平怪物的移动速度如何。就算怪 物逃跑也追得上, 因为自己毕竟是有飞行工具 的加速

说到这里, "飞行工具" 这个(飞飞)中非 常重要的道具也出现了。飞行工具大体分为两 种 扫帚和滑板。一般来说英姿飒爽的战士们 都是洗経滑板,总体浩型相当的时尚。滑板也 有优劣之分, 按物品从低到高排列依次是 木 质滑板、金属滑板、喷射滑板、合金滑板。不同 的滑板会带来不同的飞行速度,当然最快的是 合金滑板,可是合金滑板的价格很贵。在商店 中出售,竟然高达200,000。所幸的是战士也 不是一个非常耗钱的职业,所以中高等级的战 土应该有足够的钱币来购买好的飞行器。当然 如果你觉得骑上扫帚也不错的话,那么从众多 的扫帚(仙女扫帚、精灵扫帚、魔女扫帚、月神 扫帚)中应该是选择自神扫帚了。价格也是同 样的昂贵。



除了飞行器之外,还有"燃料"也是影响飞 行速度的一个因素。燃料在飞行管理所就能够 买到,它的作用就是提升飞行的最大速度。价格 并不高,不过80而已。使用燃料的具体方法是 按[X]键,当然是要在拥有燃料的情况下。战士 们在参加空战前完全可以购买一些携带在包裹 中,使用之后会发现自己在空战中的飞行能力

做个空军的感觉如何?想来一定是(飞飞) 战士特有的体验。还等什么呢? 赶快在蓝天中朝 翔战斗吧,那是一片属于战士的天空!■





世间钱为何物,直教人生死相许!" 我蹲在长安城门,口感叹道 长安城 一个我最不喜欢去的地方, 但也经 常为了某些事而不得不来。这是一个IS堆积的 城市,一个穷人勿近的地方。每次踏足这个地 方都让我厌恶万分,特别是市集上那琳琅满 目,梦寐以求的好东西。那做梦都会梦到的宠 还故意向我招手(为什么这个世界里没有原子 強议号东西~~)!

我不就是穷了点嘛! 虽然装备、好宠都与我 无缘,可必备的东西绝对还是齐全的。就好象那 个装备,我可是有套装哦--新手套装-套… …! 要知道别人跟我这个级别的都没我穿得斯 文朴素,加上手执一扇,浑身上下只一个"雅"字 了得。我家宝宝那可就真不得了啦!记得当年我 费尽力气,千辛万苦跟它谈判,最后以被它咬三 口的代价降伏了它。但不知为何,每每我带它出 来游玩的时候总有闲人驻足观看, 末了还扔点 碎银子给我。更有甚者感叹:"这阿三真可怜,看 来是印度那边是闹饥荒了!"

"\$@#%&"! 我这么帅的家伙你们也能看成 印度阿三! 不就是带我家小蛇蛇出来晒下太阳 嘛! 太小看人了, 竟然把本大爷当乞丐", 我一边 检着地上的碎银子道

"这大话里的钱还真不好赚啊!"赚在长安 城门口的我又感叹! 这打怪也太累了点,报酬也 贼少。以前并肩做战的好兄弟们,现在看了我都 跟见鬼似的,一溜烟就跑!怕啥?怕被我借钱咯!

偶尔开个小号上去跑个人妖龙套, 过过场搞点 生活费。可现在社会进步啦、那些色狼也精明 啦,都说不视频的话谈钱太伤感情! 日子混得是 一天不如一天啊!

文 / Troy Chen

一日,在街上闲逛。忽见前方-认识的同道 哥们开着他的 RY 号,看他那德行近来一定是 有鱼上钩了,真不知他是用什么办法骗到那些 色狼的! 看来得去刮点油水。

"HI"兄弟,傍上大款了? 给妹妹我介绍条 财路啊1"

"给我闭嘴!大庭广众的别嚷嚷。我不是跟 你说过在大街上要叫我香香吗!"

"……!香香,妹妹我家里三天没开锅了,你看我 现在都苗条得可以去医院做活人骨架标本了的说。"

"切一! 看你那穷酸样, 真丢人。人家打怪你 也打怪,人家开RY号你也开RY号。可我就没 见过有哪个混得像你这么狼狈的!"

"你也不是不知道,这年头 RY 真不好混。怪 怪真不好打! 加上我又不如你那么有好装备好宠 的说! 难道你的钱钱就是狂打怪怪得来的?"

"不是! 整天打怪,我才不想那么累呢!"

"那是做什么超级任务得来的吗?"

"NO'NO'! 那么累人的事,我可不想把我 腿跑断了!"

"那到底是怎样嘛?"



祝贺网易游戏突破 100 万在线,取得如此 骄人成绩,实疆不易,希望网易再接再厉,再创 佳绩」感谢网易为我们提供了《梦幻西游》这 个娱乐交流的平台,衷心希望《梦幻西游》里 骗子少一点,互助多一点;写 AM的声音少 点,欢乐的笑语多一点!最后祝《梦幻西游》的 所有工作人员和全体玩家每天都有好心情! --- 軒錢月影

在线人数过百万是说明玩家对网易游戏 的喜爱,希望网易公司越做越好。我是《大话 西游》的一名玩家,忠心的希望网易在业绩上 突破高峰, 再创佳绩的同时, 搞好硬件系统和 软件服务。给广大网易游戏爱好者一个顺畅、 安全的游戏平台,使网易公司的游戏质量更上 一个台阶。那样才是真正的、最好的中国土产 网游。白金旗鞭才当之无愧! -----¢萧玉¢

玩梦幻已有1年了,有辛酸也有欢喜,有 悲愤也有嘉兴,如果梦幻可以弄成"月卡制"

与"点卡制"双进行的话就更好了!和我一样 是学生的玩家也要注意身体和学业,那才是主 要的,游戏只是娱乐而已,再次恭喜梦幻突破 100公 在线玩家大关!

玩了这么多的网络游戏,还是梦幻做得最 好。在游戏中认识很多死费,看得甚至比现实 中的朋友还要好, 谢谢网易给我这样的机会, 祝网易再接再房,到达另一个巅峰。

---粉粉:我

从奇迹中走出来,又走进了梦幻,也走进 了一个梦。许多次的离去,又许多次的回首,内 心深处怎么也难割舍那一份浓浓的友情,还有 那朦胧似梦的情感 ...... 

玩大话第三个年头了,我被大话深深的吸 引。国内汶么多游戏,我现在只玩大话,它的画 面极具民族色彩,剧情设计人性化,每周都在 更新,经常在大家厌倦时推出新的玩法。它是

血腥暴力,提倡团结合作,是我见过的游戏中 难得能够净化心灵的。衷心希望,大话能永远

希望网易继续努力满足玩寂寥求。请求 恩求、哀求……继续为"大话 2"的辉煌奋斗。 图时希望所有的玩彩给予(八)们很喜……让 GM 们有个好的环境为玩家作更多的服务。我 们玩主要就是开心嘛,别让 GM 们难做,最 后祝网易工作人员天天精彩。天天开心门

我喜欢游戏,他能使我的生活变的更丰 富。当我认识了《大话西游川》的时候我就已 经认定就是他了。如果上天再给我一次机会的 话,我会说:我爱网易,我爱大话。如果要在这 前面加个期限的话,我想应该是一万年…



"我玩人…啊!"们就不会想一句心脏了嘛。 就代׺物袋,想发财?! 难咯!"(我男号叫曾帅 '...女号ル曽美丽)

"别的?我想不到!不过我知道香香大人一 定有办法,给妹妹我介绍介绍!你看你浑身上下





# 《大话曲戏()NIINE II) 威言征集

延 我们感代下产 悠花全运客外的 未证记录 義 有人分自 标理》的。1 。 "产生值得这是 + 化液、思口等)。 可能 二數 未会包证例的情 \* 化\*

从E 台 玩架。"旅行我感动的。 1话"专中之内各 通过未治按照将这有特代申或在失去有中部法提出出感动 从所有投稿中推选1 节线过、感动内面创作介下 个与

#### 经动业品

人选前十佳"最让人感动的一句话"的玩家可以获得 (大话西游目)T惟·件

#### 投稿地址:

北京市海啶 《恩济庄 18号院 1 楼 1104 室 邮编 - 100036



金光闪闪的,而且身材还有点发褐的说,一定是 天天大鱼大肉的说。"

"看你这么可怜份上介绍你条财路走!长安 城长安大街 88 号 地方我告诉你了,我现在有

"香香大人真乃菩萨心肠也一您慢走!!!"

目送香香远去后。我与上变身曾帅气,火速 杆往长安大街88号。只见一坊,门口人如潮涌, 到此地者多为文人雅士, 口中还朗朗念着一些 什么诗句,原来这里是个猜谜的地方。又看着有 此许人欢天喜地的捧着大堆银子出来。哦~新 鲜事啊! 这长安城里竟然有专门的猜谜场所, 嘿 嗯!看来香香那家伙一定是在这里发的财。没想 到那家伙的脑袋还满好用的, 竟然能在这里赢 到那么多钱! 羡慕啊!

兴奋万分的踏进猜迷坊,只见人山人海,刚到 门口就是个侍童迎了上来:"这位爷以前没见过 啊! 咱这可是好地方,您来咱这猜谜坊玩,绝对是 最明智的选择 我们的口号是:一夜暴富不是梦!"

"我是初次来,不知道这里有什么规矩?怎 么个猜法? 你给爷说说,说好了有赏! "

"得!爷我就给您说说,咱这坊主要是猜谜。 来的也多为文人骚客。坊主隔一段时间会出一 道谜题,没啥烦琐的规矩,谁猜中就有奖,且奖 金奖品极为丰富。不过要想猜中,那就要看各位 **猪**家的智慧了。我看爷您这气质打扮,一看就知

道是个肚子里有恶水的。如果您想在这里中几 个些,那还不是小菜一碟!"

"嗯!中听! 这是爷我常你的,你可以一边凉 快去了。"我随手扔出一两镊子,转身就冲进坊 里。只听见后面那小二嚷道:"小气! 你当我乞丐 项 | 海破嘴皮子就得一两银子?! "这年头的人还 真不知足啊!要知道这一两也不是小数目啦。记 得我曾经为了几两银子,活活被怪从一个山头追 到另一个山头。这银子得来当真是有血有泪啊!

**议坊里的确什么人都有、大多数都是来碰** 运气的,但文人还是占了多数,毕竟谜语可不是 谁想猜就能猜得到的。这班文人看起来心真是 形形色色, 猪中的就假装无所谓的样子, 可则最 人一看就知道他现在暗爽到快内伤了。猜不 的也满有素质修养,不骂娘也不砸桌了摔板吃 但白痴都看得出他现在的脸比似么名兮 > "! 隔了一会刚好又到坊主出述起门,时间 具一, 丰站在高台上,举起双手示的人家有等 孩。 是说题目了:"现在出题了、本語中と多本了 万两、因此题奖金颇高、同じ也目とより、10 难一些。"待坊主一说完,底下的人。( ) 来,相互议论,高兴的是这次文个十 1 1 是这么丰厚的奖金想必题目 是谁如"人.

等大家都安静了,坊主也开始出述了 本区 的峰勒星。"加一等于几?"引一风有人表现 "我就知《这题》比 殷" 电石甚名马下痛哭 克泽,有多功于亚的之人过于强大了。此时为甲 惟独我在令静じ者、週刊无体与於言題行。 大优点! 过了快 有香的 计同 计工艺术区 区 , 得这谜题无人能略了一事备"决此趣问益。" 换其他题目的时候 子张中心有知句 也; 手、矛型的人允一不是11. 异万丁

"答案是'!".我心呼道!

两大后,以安大事! 青年人如其名,曾 身上下范围"1 ( ) 在路人见到都的骨机了 呼我一点"循圣"! 為1人为我会准率,我可是实下 名词! 穷苦的日子也总真数出失了! 垂吟给~! 区的复数管机路边 MM L满州旅馆领记着 我一哎!"人们出名猪怕扣"方在是至理名言词! 运, 你是挡都挡不住的!

MM 鼓终还是走了过来,对我说道、tide 你好英俊哦。一看就知道你是个有钱的高人 MM 我是个新人,什么都不懂,最惨,15 个嗣 板都没有。你看看,我现在懒得都快可以去医疗。 做活人骨架标本了!"

" ...... 兄弟你说的这套对别人可能有用 但 可惜的是你正在把这套活对他的创始大说! 吟 哈哈……看你这可怜的份上告诉你个发财的好 地方吧--长安猜谜坊! "■







有が「日本により、一寸やが大地が、た在れば他が坦く1年。 でいかがり 最重に特別 近日に 都で入場み出な生的、監判の登場解と、料中、今受用が19線でを影響機械 五段長得了 同な要議体 女日子会主作女響的 VIV-WISPO





10.00夏州 元素其款益 4内内部 旧历大的结函之是令人顿生教动之情 而《也与成乙周 在可经常的不新密控的 WoW 全聚其布下 看到这么多斯体的面孔 你恐怕就不仅





多动开始 上海电视台的主持人及引擎受解中风在台上 自外还有期待组合的











例外的纷纷上演,圖·家游上海记者报道



别体疑 可口可乐与第九城市于 4 号 15 目联合启 市场 满道等方面展开多层次合作

第九城市与可口可乐的第一期合作为期一年,今后 双方将在更多领域加深合作。 4 月底 汉方将其阿依出 双方将在更多领域加深合作。 4 月底 汉方将其阿依出 coxe cn 网络杜区平台。可口可乐还将推出以"难善世界 角色运染为主题的既身收缩膜 玩家可以在招定地

点 DIY 属于自己阵营角色的可口可乐。 "这是一次创新和双赢的合作。"苏希契先生表示:"长 报表,我们一直通过体育和音乐这两个平台与年轻人进 行污迹,非取得了许多成功的经验 我们还将在这两个领 婚姻填开展活动,随着电极网合用的迅速备及,这个新平 台也自然成为我们另一个与年青人接触的选择,我们相信与重九城市的合作将是传统营销模式与新兴互联网平台

可用九條所以為任何及可以為年轻的消费者等來具有驚 的完美結合。这样的结合可以为年轻的消费者等來具有驚 把力的全新网络新体验。"

朱敬先生说。"我们非常高兴被有机会与全球量和企 的高级可以写成为战器合性技术,其时间用各合在行动 两级统务,石间线线,各种线头,在一位有效的用者有工体验证属于对功能力和原还。"《德奇世州古全 基础—个海斯内或及最高引动的两项场形。它的指示,是一次随时时代发现实功效是,故让它都仍在它成功 每次需要点点是而以再消运法。"他就是一个"保险"和的制度分替的风景和实现中区工艺系,可以 与者的国际电话报办,同时高风在分成了"朱宏和新的、蓝铜粉发现在是等所能为对于也并有例。因此,我 们则即随着原型和原动力。









# 





# No.1 语程信仰世

# No.2 HARRIST

# No.3 Harannest

 价足以令当时级别的你收紧钱袋。

WoW 中不乏一门心思数任务,甚至连路上追咬 的狼群蝙蝠都不管不顾一个劲向前跑的玩家。也许你 更多的是在享受 WoW 的闲适生活,但在你想要升级 的时候,别忽略佩着任务线前进的道路

# No 4 中海軍會世

Wow 、「大人」を直在 環面送是一統)の。表本地が 可的网络療效。不过力!」した 任务来说。如果任性企会要或 更少為家的方式。首先、即由 是有新手针。接近了较少不停。 行為、也会全处组的研究被手 "力力,海岸等。亦用色等。就 女工作,对于可能是成人不 再单独出现。两个或一个敌人同时改 市的情况于始越来越多

通过打译练级提升单色级别和能力,再以比任务 、域的敌人更高级别的角色去应对的方式,不仅使角 色成长过程的效率降低,更重要的是由于你的角色级 别离过目标,造成获得的经验值或少,更进一步的放缓 了角色的成长速度。

1.7. 「WoW 副本級別的任务中、精英級的怪物 更是14 为当以14 有特级研更多的变击力和更大的群体 度144、152、未定均再。中的角色,配置何种属性的 复备,基年12.1%、支持物的首础级引属上10级、你仍 很难独自设足这些任务区域

發后,wow 的单一职业都是优势与劣势同样明显的,例如战士拥有较高的生命度和职商。适合成为 队伍中的风屑,却无挂有效的合作对对敌人造成大量 的作业。此而成十一倍变力,一直参加极为隐藏。大师 一口。这个证人或自身选电级公金约五米,攻击力和防御 力型。而等。同样的情形也在萨高、贪婪、德鲁伊、圣物 工等吧。一方任富任现

打等吧上有证金标题。对于 Web 的任务体系来说,"没有完美的个人可希德美的团队。"很多九家都对此,有年金,当你加入团队人間为一次,任金郎,你会发现死亡的精神会更少的变力。请你们

# the muni

# No.5 SELL POPT



会因"分赃不均"而

内讧,不建议选用;

队长分配: 所有物品由队长拾取, 然后决定给予哪位队员。此种方式要求队长能充分了解队员需求, 但在 出现一线拾取机。近年18次2年

队伍分配;这是wow 欺认的为配方式,对于自动物品,以员轮液拾散;对于金钱则全队平分,对:«单 法上级别的物品,则系统自动发送给每个证明队员 个郑毅提示,其中包括物品的描述资料,队员根据对物 岛的了解决定执限。尽股东,能脱点数最大的队员优 先给取;这是"两种""市人"。

需求性が、「気化・46。"「または、「16.47条件 品方面、機関的知まで、「およりコットでは現在 治取収・由于治しを提っ、「およりコットでは現在 提案、送一方式的映成就在于普通他品(通・32、少 金銭的収入来源)的分配会因比点。「「、、、」 以及で加速量比较乐于以北方式帮助者。20、一、少 は有かまでは、存在、以北方式帮助者。20、一、少 は有かまでは、その

("以他,我"的"说说,,有价值的效。会并看受 每有有人,实价的铁路是一点基本通过"。。第二人 从外点的"自"。深来说。也有很多玩家以后。由 业升级商家政策。的社区——根据出现物质的属性与 各职业的能力提升的关系。或多斯队任中的哪种或是 更具有任于指定权。但他一种争欢有物物。一个人 数复具。被政策分解的一个人。 或具和撤进属性的容易。如此是不是不是不是一个人 及具和撤进属性的容易。如此是不是一个人。 可以是和撤进属性的容易。如此是不是一个人。 是一个人。 是一个人。 是一个人。

# No.6 战社衛福世

 財就需要在选定目标"如果需要也产作":由)情况", 價标右键点击这些条件"。或称"1"。如此时。地域来读 号"叫读性"。上"1"专项包,不同的分组。同样的武器 "收核能"至标"2、从上中和校析书中重复拖拽到不同分 相称"沙林"。

# No.7 Water

多変勢、大利学を変す。 なれているから、 では、ここのでは、大学のではない。 利用機能が大変を行っている。 できたい。 に、とはないでは、人と、世界的には、 にはないないでは、人と、世界的にない。

まりない。ローマースの「ころ」、入れては在 芝生・ローエン (できているなど、大きなが 成的できまえる。最上のマーケーでする 使、或是是指導的です。都会以邮件形式寄生。在 WoW中的邮箱

# No.8 角色培养类

# No.9 角色培养类

> 以1 ,选择的职业拥有高 出其他种族同类职业的能 力加。3

# No.10 旅行指南类

が、 「でいたれい必ずWaW FMに ここ。甚至 「主題なことが、実際、大田(JR)である。

《整倍世界》每天都在迎接新的挑战者,这个拥有 无限可能的世界中每天也都在进行全新的演变,随时 记下你在冒险犯难念中唯忘的经历。并把它们汇集至。 "確倍世界 99 条军规"中来严!

(文/家游 WoW 勇者团 图/艾洋)





背景故事

而罗兰峡谷城建。后3个月的某一天,发生了一件事情,这件事情成为今后所有事件的导大线

在城堡的城建1程进入最后,个修复环节的时候,有7成1从另一块全局面的"购物之地",现在主身边担当场地之即的建 层市Ackan 中部文这本概点书上记载着关于龙塔的秘密。 一为了揭开这个秘密、Ackan 升起以联所有的文 者和路梯、映谷的厅里和始成开始、发展。

龙塔鹮藏的秘密中的 个,就是它被一种邪恶的 力量诅咒,这是杀害 balla 的强烈的邪恶之命 在被邪 恶的力量诅咒的这座塔上,谁拿到座台,就将被邪恶的 力量所诅咒,并且慢慢的成为一个毛斯欢望和个斐的



使者,将放弃的人们燃烧中整个世界……

差塔又被称三城。的"主席"。这些唯一一被发现,就 且 kalmer 人种情。空中的三人用运输施成之绝陷 台阶发创那恶力型影散 一方左塔的校常喝声的词 财。kalmer 也可求。一等这些举新人就交流着 他的正 又和理想中已被定的话。一种方文被争

傳機的、人生之中以并「从對一點存不由能得到 个塊等」也一。在194年代,這一「實際化」也要 也學不住对等所言。由。於會有分數、不由展計者及的 數學的故學。由了在第一般,因此可能。这種得到數學的故 (10年)。都公數一種實力描述實際一。



攻城战的各人最多有 2~1 "城堡",从勇者大陆可以走过去,但不能用移动命令 罗宁敦谷产攻城战时间内变更为战争地区,于时是安全地区,而且没有人场限制

放置置主等级为 20m级以上, 型界 20 名以上时才可以后放。其他热型和一致角色可以由中心的 5 场参加版等。但是不能再要或是一种做成多的思量特别的或型色质等的,让 上人的"它域"以或方面与参加时根据进程等的,一个可以是国生,参加时根据进程的未来确定的,3 个战器参加战争

#### 战斗设定

政域方和守城方头都都会有战盟和志和攻 守的 标可以对方的电子下之篇牌1战盟盟上的,都会有 双方。但也,或了方向60年显生 又是成此的战器的 角色概是中立。没有任何时不 攻于双方在战斗的运从 吉利、高樂度传【Chl】即一,进行攻击,中之角色需 要按下[Chl]了可,进行攻击,中之角色需 要按下[Chl]了可,进行攻击,现了

#### 展开设定

关于攻城战的基本规则及확利条件、攻城方和宁 城方的联合战盟自动会标一为各目的所属联盟战盟 如果攻击已方的角色需要按下[Ctn]强新攻击。范围 攻击会给所有范围内的角色伤害,但是自己的人只受 到50%的伤害。为了取得处利,需要到定省风上的座台 止息、下自己战盟的制设。 而只有盟主才可以到座台上 影下图名。利益的自由需要 1分钟。如果在线型台上 死掉或脚下的 2个每手被破坏的话,则名将失败。当刻 名结中电影域故时。时还是有结束的情况下。故争错 源, 攻守方的阵座将替换。在整个故梦结束的时衰、定 客上刻名的远盟力胜勒方。即成士。

# 要素及细节功能

#### MATERIAL SECTION

本身具有防衛力和耐久力(HP),在战争时间内才可以攻击。在攻击城门时武器的耐久力会被受损。所以 最好在吃圾碗籽水或页碗场,的情况了进行破坏。城 行。破坏后不会恢复游戏,将原射城处的成套,城。前的 助力,新久力最多可以升级到第一阶段,但在战争中不 能升级和修理。

### 域的物质。穿护石棚

在城内共有 在石像、 当石像全部城域飞时龙塔 的人口保护率将消失、保护平具有守城方的角色才可 议进出。宁护石像周边可义恢复 HP、MP 和 AG 值、恢 复率最多可以升级 3阶段。宁护石像有防御力和耐久 70Hb、只有在战争归向内不可,从攻土、在攻上(包括 技能)宁护石像时武器的配外力会被受损。宁护石像的 防御力,都久力最多可以升级到第三阶级,但在战争中 不能升级和惨唱。

#### 城門與城:God tower

它在战争开始后会在守护石像旁起到保护守护石 像的作用,它即更要到政击也不会被破坏。

#### 细的构成 蒸锅

位于城的最后的巨大的塔,人口有个保护罩阻止 敌人进塔、龙塔工具工有印着城上印记的座台

#### 细节功能

城库 午 代域植的广向滨舰交积金。以聘员、销售、 合成等积金、这些税金 川、超上花老 INFC 进工训修。 统金、MU 币在 化老师 港自 向 零十 计 夫 主 上 以 攻成 战结束 开始 主 下 《 攻战成义 (山桥中) 山 關稅 金 战 争中 系允许) 城 1 的型域 (包括联合改盟) 可 。 获得 个地辖通行打器(增加工业划、 指载之地上可以 1 定当 市宣石 城 上战盟。《 约的 角色 繁荣给城主支付人场金。 不能用移动命令,第广时召唤到负责之情。

关于双城战的具体策略,我们会在下期给各的继续高桥。由于获得这些资料可能处于石棚整完备中,因 此正式上线时可能会有调整:请太家准意,再会看



天堂 新前

春暖花升又一季,也许是蛰伏期过了,《天堂》)的玩家们好战 情绪都上来了,3月后卡因服务器中的联盟局势急转直下,城池轮流 易主,可谓精彩。

首先说说3服卡因神话盟龙头老大的位置不保。(天堂 || )中的垫 力强弱现在很好比较,只要看血盟占据的城多少就知道了。而 3 月以 来,神话盟 改以前唯我独尊的气势,在接连的战斗中丢掉了所有的城 池,再也不是以前那个13分钟拿下古鲁丁的顽强阵线了。自神话和花 开的联盟因花开盟单方面退出,而导致势力削弱,曾经一度席卷了除亚 丁以外所有城池的 3F 两大主角,现在花已落尽,只剩神话孤独前行。



神话盟如今的霸主地位遭到质疑,卡因服务器中其他血盟为孤 立神话而整合成了卡因联盟,如果说以前邪恶之眼,自由联盟,龙族、 KOK 组成的联盟和神话、花开的联盟之间是持续僵持的话,那么现 在以KOK、火舞、龙族、决战组成的卡因联盟则已经将神话完全压 制,并不是说联盟的实力很强,只是神话的气势渐渐褪去。

由于众所周知的原因,神话血盟在游戏初期在雄摩经济资助的 基础上,全盟战斗人员的等级和装备都处于服务器 领先的地位,而且盟主烈火有极强的号召力,携(天 堂》和(天堂川)内测中建立起来的强势同盟,在 公测后大大发展了自己的实力, 攻城战刚开时, 已经有一部分人达到 70+ 级别的程度,因此

在战斗中形成了压倒性优势, 奠定了强者的位置。而胜利 取得太快太早,那快乐激动 的滋味也远不如艰苦奋斗来得更具 震撼力,神话在攻城战开放后的强 势出击, 迅速将所有城池揽入怀中 的打法,虽然使其名声大振,但同样 也使其盟员因为一时的满足而失去了自己 的目标,他们不再长时间的留连游戏,强者 的寂寞感压倒了他们,使相当一批人选择了停滞不 前。相反,反神话联盟方面,以 KOK 为代表的诸多 大中型公会在漫长的练级和沉默的发展中崛起了。

从《天堂』》公测到现在,已经过去半年的时 间,虽说不长不短,但玩到现在大部分人都已经 在等级和装备上达到了一个顶峰——毕竟游戏 等级是封顶的,其他人当然也有后起直追的机 会,目前卡因服 75 级毕业的玩家已不在少 数,更有手脚勤快的,连小号都即将满级了。 KOK 的盟员虽说开始不强、但笔者一直认为他们是个物性十足的盟, 更有一部分练级狂,虽说有上班族或学生的身份,游戏前期也不能快 速冲级,但是他们始终在慢慢的追赶。所以两方阵营中的代表风格不 同,如果把他们比喻成两个寨敞的人的话,神话是高速冲刺 路领先, KOK 则是张弛有度坚持不懈。现在卡因联盟的人终于守得云开见明 月,他们终于成功使亚丁大陆各城异主。

再说2服席尔法特,这也是大联盟互相竞争的一个主战场,因为珈 蓝公会入主此服,所以颇受大家关注。珈蓝最初放弃了和自己的亲密战 友 KOK 的合作,选择进入 2 服发展,其选择可能是正确的,因为在初期 珈蓝与 ZGO 智者工会联合,与其他血盟相抗衡,并且占据着主动。不过 这只是一个月前的事,现在2服的势力格局已经洗牌,珈蓝发生了跟神 话一样的衰落现象,而在2服拥有城的盟是ZGO有2座,SL一座,3A 一座,后起的盟帝国占据了亚丁大城的位置,2服现在可谓是群盟狂舞。

而 4 服雷欧纳的状况,更是瞬息万变,猫盟因为盟主无心管理而松散 一团, 唯尊一度趾高气扬占据绝对优势, 但在其他中小血盟的团结努力 下,形成了新的反唯轉联盟,并且有部分黑马血盟依然按兵不动,目前崛 起速度较快的血盟有魔神和 GOD 方舟、相信不久必有更大的战事发生。

强盟不再,新盟崛起,亚丁城依然空城以待,而在这风水轮转中, 总是有一条定理 收获者总是那些努力而又坚持不懈的人。近日听说 神话烈火放出话来,就算神话战至50人也要坚持,笔者现在无法预测 以后的战斗,笔者只是搬好了板凳,准备看即将上演的好戏 ■

### 五月磨战 打造金盔赠英雄

游通社评论员石子 4月 15 日报道

在即将结束的4月,我们对《天堂》》所有服务器的局势进行调 查,发现亚丁城不愧是亚丁大陆最难攻陷的城堡,40多组服务器中只 有少数几个已经拿下亚丁,而绝大多数服务器还是空城一座。或许官 方也看出了其中的艰苦,唯恐玩家们放弃攻打亚丁的念头,于是放出 了一个极有诱惑力又吸引眼球的活动,以期能教促各服盟主们早做 打算,尽快取得亚丁统治权。

首先说说本次活动主题为"至尊金甲,点亮天堂百战沙场",目的 前面已经明确了,就是希望奖励那些能够勇敢夺取亚丁城王座的盟 主们,当然并不是所有摸过英雄柱的盟都可以获奖,本次活动奖励名 额只有8名。

其他闲话就不说了,下面要介绍的,是本次活动的奖品——可以







说是会令所有〈天堂Ⅱ〉玩家都心潮澎湃口水直流的东西了——它 就是按照游戏原图形象复制的,历时三个月精工打造的真实比例 "青狼直签"一案Ⅰ做这八套金盔金甲,据说乐谷投入了上百万资金 来聘请专业人士于工打造「而它们除了好看之外,还象征了〈天堂 Ⅱ〉版主的来着。

本次线上活动时间为 2005 年 4 中旬 ---- 2005 年底

活动对象〈天堂‖〉所有已开放城战服务器 奖项设置〈天堂‖〉"荣誉城主"八名

獎品设立 各奖"金盔金甲"(〈天堂Ⅱ〉青狼套装原型)一套 获奖规则 活动期间,所有城战开放服务器中,最先同时满足以下三个条件

1、成功攻占亚丁

2、攻占亚丁后成功守城两次城战(一个月)

3、该服务器之前未有"金盔金甲"获得者的前八位亚丁城主将 获得"金盔"+"金甲"的奖励,"金盔"部分将刻有"血盟·×× 盟 Ł ××"的字样。

正所谓宝剑赠英雄,为了这件希世"宝物",相信未来的游戏会 上演更大规模的战役哦!■

#### 综合信息台

天堂 。得

## 农民也疯狂 全盟上下种地忙

游通社记者家用包子 4 月 10 日雷欧纳服热

大家好,小弟我加入血盟时间不长,等级不高,但是不可以说我 对〈天堂Ⅱ〉没感情,其实我现在有一脏热情,天天耕耘不辍。为什么 呢? 就因为这一降子,我发现了当农民的好处,当农民是非常非常腠 钱的!而在我的带动下,家游盟里有越来越多的人打算加入咱农民的 存营。喋喋,想知道具体怎么赚钱么,下面我款来说说做农民的心得。 (由于我等级并不高,所以经验肯定不完整,见谅!)

首先解释一下,所谓种地当农民,就是到庄园管理员那里购买种子,然后按要求寻找适合的怪物播种并收割。最近几天,我一直在尝试不同的种子,都是在狄思买的。个人感觉浓思的种子种类比较多,从10 几级到 50 级的都有。正好我开始种地的时候等级是 35 级,所以近 组级百分中,而经过试验后发现,这个种子绝对是 26 到 36 级阶段最赚钱的种子。

每天在款恩都会刷出来 3000 个红色柯柏种子,而每个种子只要 100元。也就是该你全包下来也不过 30万,而且如果选择的种植 地点很合适的话,那么回收率绝对在 90%以上(其实完全可以达到 100%,但是不排除不小心忘了收、或者其他特殊事件的发生导致概率下降)。而每个红色柯柏的果实的回收价是 300元,我们不多买种子,就买 1000 个,也就是 10万元,而如果按照 90% 回收概率算的话,你至少能将得到 27万元,而且这还不包括每个红色柯柏果实都会补偿你一个线,一个树枝的基础材料(目前树枝 950 到 1000 价位可以顺称卖出,而线则 600 到 700 左右实出 )。如果我们最乐观的估计,30%回收率就是有至少 900 个果实,可换 900 个线和 900 个树枝,而根据经验来判断,每 100 个果实可多换取四个左右的骨粉,也就是说还会有差不多 40 个骨粉。我们简单算一下支出

种子钱 10万, 蛋钱 1一般我出门都会带上 1万个 D 灵魂, 价格 13块/个)13万, 共支出 23万。别忘了,这些蛋你绝对不可能全用在 这 1000 个种子上面。

收入按 90% 保守估计,900 个种子每个 300 块,就是 27 万,同时还有 900 个树枝、900 个线、近 40 个骨粉、900×950+900×600+40×2000=220 万!(别忘了算上你打怪时从怪身上掉下来的钱)

也就是说,一个经验丰富的农民每种 1000 个种子将会有: 220-23=197 万左右的收入

我们再计算一下时间。我是个骑士 36 级和 30 级的席林组队在 KT 外面种白怪和绿怪(正常情况下 100%回收),目前最高每小时种 110 个种子。如果能找个刺客,速度至少提升一倍…… 当然,我也只是 举个简单例子,由于等级限制不能试种更高级的种子,不过如果大家 完聊的时候可以一起组队去种地,那会大幅度提升种地效率,比如一个人撮神一个人收,劳动中享受升级的乐趣,一举两得啊。

因为连续 N 天在狄恩种子店包种子,盟里有人荣幸的给我颁与种 地专业户称号,喋喋,受宠若惊。当然,随着种地获益者的增多,最近狄 恩种子店来抢种子的人也越来越多,当然很多是盟友啊,我看我们也有

发展成为农民盟的可能吧。 嘿嘿。不过还要补充一点, 种了种子后的怪,再也无法 排出任何东西,包括收集材 料或出成品。 概率都是 0 了。所以大家在种地之前, 还是要选好地点两种,也不 要要选好地点两种。也不 多





〈天堂Ⅱ〉的人都知道,游戏的背景故事是缘自西方奇幻世界, 如果你是一位非常热爱游戏的人,你不会只对这个游戏本身感 《兴趣,你会探索跟这款游戏有关的一切,笔者就是这样的人。在 仔细阅读完(天堂 || )的背景故事后,突然发觉这些虚构的神灵们与西方 神话故事中的角色是那么的相近。格兰肯跟宙斯的相似度应该可以打上 9 分吧,故事中的巨人、众神,还有后面人类英雄的轮流崛起,光明与黑暗 殊死的搏斗,都让人感觉好象看希腊神话外传。再回头看看(天堂॥)的 怪物,都是西方奇幻世界中登场次数颇多的角色,在英雄们的成名之路 上,它们执著地扮演着各种拦路虎、绊脚石或踏板的角色,甘愿成为或悲 壮或激烈的西方神话中神和半神故事的小配角,而在游戏中,我们也一样 痛快的将它们斩杀、把它们踩在脚下。不过,在体验英雄气概的同时,你可 曾了解这些倒在自己剑下的亡魂们,都有着怎样的传说么?下面就让我们 来看看,这些出现在我们视野中的神和怪物的传说吧。

## 龙(Dargon)-地龙安塔瑞斯 资料: Vn Hpmn Mpmn 普政m 普防m 魔政m 屬防m

目前(天堂川)中的首席怪物,应该非地龙小安——安塔瑞斯莫数吧。 无数玩家在游戏中日夜苦练,为的就是能见小安一面,不过要说屠杀小 安,恐怕没有一千人是不行的。据说在天堂世界中,生存着4条巨龙,而小 安是其中最弱的一只了(再弱也是龙啊!)。从外形看,它有着西方奇幻传





天堂 Ⅱ 大陆探秘之怪物传

文/牙牙

说中典型的模样——庞大的身躯,霸王恐龙一样嫩实的后爪和小得象鸡 爪一样的前爪,身上覆盖着坚硬的鳞片,口中喷出烈焰,脊背上多半都有 一对类似蝙蝠的肉翅膀,这就是西方的龙——而小安则是个例外,它没有 翅膀并且前爪也着地。据说两方人对龙的幻想源于蜥蜴和恐龙的结合体。 小安的造型倒很象一头有气势的巨蜥。相比之下,我们中国的神龙没有翅 膀也可以飞翔,并且是吉瑞的象征,而西方正好相反,龙代表着毁灭,是大 大的邪恶象征,所以西方奇幻世界中的英雄们都有着屠龙的宿命。

西方神话中鼎鼎大名的是圣乔治屠龙,故事开始于一个叫布蓝克丘 的安逸小国,忽然有一天就来了一条身被蓝绿色鳞片的恶龙,要求这里的 人民每当新月挂上天空时,就必须献祭一个美女来供它食用,很快这个小 城的女孩都消失了,只剩下了高贵的公主。万般无奈之下,公主只有去履

行她的宿命,但是临行前她虔诚。 的祷告感动了天神,神派谴了一 位手持红十字盾牌,骑着高大骏 马的骑士,前来营救公主。骑士 最终将肆虐的龙用武器钉死在 地上,事后,在公主的注视下,他 挥动骑士剑在龙的面前划了个 十字,结果龙就化成了数千朵鲜 红的玫瑰 (笔者,浪漫到了极 限)。这就是著名的圣乔治屠龙 的故事,西方依然留有纪念这位 英雄的节日。著名的画家拉菲尔 有一幅名画,创意正是取自这个



浪漫的故事, 画中的骑士用骏马的前蹄踩住恶龙,并杀死了它。

希腊神话中著名的屠龙英雄还有卡德摩斯。相传阿革诺尔国王的女儿 欧罗巴,被化成牛的宙斯掳走,王子卡德摩斯被派去寻找她。卡德摩斯在阿 波罗的指示下,跟随一头母牛来到一个地方,最后在那里建立了后来的忒 拜城。建城之地附近的泉水有只毒龙盘踞,"紫红的龙冠发出耀眼的光芒, 眼睛向外喷射者火焰。它的身体非常庞大,口中吐着三条芯子,长着三排牙 齿。"毒龙杀死了来取水的腓尼基人。卡德摩斯亲自去寻龙,用标枪和长矛 将毒龙杀死。在雅典娜指引下卡德摩斯将龙牙埋在途中,生出骁勇好战的 武士(dragoon),他们彼此残杀,最后只剩五人,而最初被用来看守忒拜城 的正是这五人。

以上的两个故事,都把龙描绘成了邪恶的怪物,而骑士们更愿意把龙 的图案铸在盾牌和徽章上,象征着可以征服巨龙的勇敢气魄。杀掉龙的人, 就可以成为人们心目中的英雄,在《天堂 11》中如果能有朝一日推倒小安, 我想我们也可以自豪的叫一声 我是英雄

小安的家位干龙之谷的安塔瑞斯巢穴中。是需要通过一系列任务才

能得见的最终 BOSS。不过通过官方的组织。笔者有幸接触过两次屠龙战 役,一次是内测,一次是二章体验服务器,这两次交汇都给笔者带来了巨 大的靈撼,除了小安登场时的强制动画外,让人随之热血沸腾的,还有它 那巨大的脑袋和庞大的身躯,以及攻击方式,用脚踩、用嘴咬、用尾巴扫 ······笔者就是这样被小安虐杀了 N 次,而多少高级玩家吃弹敲它,也只不 过掉几滴血。可见,地龙安塔瑞斯基本上是目前游戏中无法逾越的怪物 了,各位玩家何日能实现英雄的壮举呢,不努力是不行的哦!

NO2 牛头隆(Minofaur) - 1737-资料:、v79 HP508759 MP606 普攻 20118 普防 4529 牛头怪(Minotour)-牛角将军勾尔昆达 廢攻 57686 魔防 1838

还记得《天堂》》三章打拜恩的宣传片上,拜恩前面的那个牛头怪物 四?对就是傲慢落 11 楼的那个牛角将军勾尔昆达,超血腥暴力的角色,拜 恩手下四天王之一。

说起这个牛头人,就不能不提到希腊克 里特岛上那个著名的传说了。传说克里特国王 米诺斯,是宙斯和美女欧罗巴的儿子,后来成 为冥神三巨头之一。他的王后和海王波塞冬的 一头神牛孕育了一个半人半牛的怪物,米诺陶 斯。为了遮掩这个丑事,米诺斯为这个牛头的 怪物盖了一座非常巨大的神殿,里面道路错综 复杂成为一个迷宫。米诺斯非常残暴,他三次 向雅典城索取供品, 其中有个极为过分的要 求,每7年送7个童男7个童女来给他的牛



头儿子当食物,这个时候雅典城王子忒修斯登场,主动要求成为童男中的一 员。当雅典的贡船开到克里特岛时, 忒修斯结识了克里特公主, 公主很快爱 上了这个英俊而浪漫的少年,不希望他去给那个禽兽的牛头兄弟当便当,所 以给了忒修斯一团线和一把锋利的匕首,并指点他逃脱的方法。就这样,忒 修斯轻松的 PK 掉牛头,并活着走出迷宫回到希腊,成为了一代英雄。

米诺陶斯的传说在神话、宗教故事及西方奇幻故事中被频繁书写,著 名的《龙枪编年史》中,也将这个残暴野蛮的角色详加描述。其实在希腊神 话和罗马神话著书立说的时代, 牛是财富的象征, 经常会因为两族人争抢牛 群而爆发大规模战争。在近代的希腊考古发现中,也发现了米诺斯文明的 存在,并且从克里特岛上挖掘出的许多青铜器和陶器花纹中,也发现了牛头 有的造型。此外,在克里特岛的帝王陵墓中,考古学者们还发现了200多具 人类残骸,有被宰杀的迹象,所以克里特岛存在吃人传说也不是无稽之谈。

话题转回我们的《天堂 II》,这位傲慢 11 楼的牛头人也是极其凶残 的,相信交手过的人都会心有余悸吧。傲慢塔不也很象一座戒备森严的迷 宫吗? 从傲慢塔 10 层拾阶而上,就能看见这个牛头 BOSS,挑战它需要一 定的勇气,估计不趴几堆人是不算完的,毕竟这是 75 级任务中的 BOSS 啊。不过,只要人多连拜恩都能踩在脚下,何惧一小小牛头啊,只要不是象 小安那样夸张的怪,玩家们还是有办法让它躺下的。



## 巨人(Giants)-巨人巴里夫

资料: LV64 HP6768 MP1285 普攻 1031 普防 448 魔攻

588 腐防 363



提起巨人,相信大家首先就想到《天堂॥》 中那个著名的高级练功胜地巨人洞了。它位于 亚丁城东南方,其中道路曲折岔路很多,也是个 迷宫一样的地方。据说在巨人洞最深处,有个影 子 BOSS, 是下巨人首领的前哨。

其实希腊神话中的巨人传说也是很吸引 人,不象〈天堂 || 〉背景故事中所说的,下巨人 是很聪明并且拥有高级魔法能力的 族、相反

希腊神话中的巨人们都比较愚钝而且凶狠。有关巨人族的由来,在神话故 事中有好几种说法,第一个是造物之神盖亚与乌拉诺斯结合生出 12 泰坦 巨神(Titans)之后,因为乌拉诺斯讨厌子女而把他们关住不见天日,结果 盖亚公恿其子克洛诺斯造反,阉割了乌拉诺斯,从血泊中诞生了巨人和复 仇三女神(the Funes)。而乌拉诺斯和克洛诺斯代表着老天神时代,其后克 洛诺斯与其妹瑞亚结合生下了新一代巨神宙斯及其他5个兄妹,这是黄 金时代的开端,天神的世界,许多著名的神都诞生在这个时代。第二个传 说是著名的"巨人族的进攻"。故事起源于宙斯将私自给人类送火种的普 罗米修斯囚禁在奥林匹亚山上,并命秃鹫吃他的肉,这令地母盖亚非常伤

心,干层如与天神结合生下了 更强大的一代巨人,并以自己 伟岸的身躯为天梯,指挥巨人 们集中攻打天神的居所,将正 在寻欢作乐的众神吓得四散 逃窜,最后是大力神赫拉克勒 斯,站在宙斯神殿前用弓射杀 了这些作乱的巨人,之后又借 助太阳神的金弓之力,使巨人 们的进攻变成了尸体的展览。 由此大力神获得了奥林匹斯 人的称号, 作为半神的一代, 只有两个人有这个称号,大力 神是其中之一,这在荷马史诗 中有非常美丽的描写,尤其是 地母盖亚的台词很让人激动。



关于愚蠢的巨人传说,在 希腊神话中有这么一段,说的

是黄金时代之前的泰坦族巨人安特拉斯被宙斯罚去背天, 不能动弹分 豪,结果某天大力神恰巧路过他的身边寻找金苹果,安特拉斯告诉大力 神,他知道金苹果的踪迹可以去找,不过需要大力神帮他背一会天,大力 神就答应了他,可是当安特拉斯把苹果拿来时,他又不想去背天了,其实 大力神并不聪明,可是安特拉斯更为愚蠢,这时候大力神要求安特拉斯 帮他再背一会,好让他能给自己的肩膀上垫一个垫子减轻压力,白痴的 安特拉斯同意了,结果不用说了,大力神自然拿着金苹果尿道拉! 更倒霉 的事还在后面,杀了美杜莎的英雄帕尔修斯在逃跑时经过安特拉斯身 边,因为疲惫而在这休息,安特拉斯怕他偷金苹果就要赶他走,结果被愤 怒的帕尔修斯举起美杜莎的头颅,可怜的巨人从此化成了现在的安特拉: 斯山脉,永远的背负着蓝天。总之,任何故事中的巨人都没一个好结果, 就连(天堂||)的背景故事中下巨人最终灭亡了,他们巨大的身躯就是 为了被征服而孕育的,可怜可怜。

回来说巨人洞,这里是55~60级较适宜的练级场所,可以作为进龙洞 前的热身站,不过一章之后,巨人洞的怪也会麻痹了,各位都要小心啊!不 拉着主教的袖子还是不要去的好。巨人洞基本每个房间都有小 Boss 巴里 夫,各位记得要先打他身边小怪再 k 他。巨人吗,是永远斗不过英雄的!

梅杜莎(Medusa)和毒蜥蜴(Basilisk) 资料:1V34 HP1201 MP430 普攻 184 普防 168 摩攻 81 磨防 132



还记得 (天堂 || ) 中立地带区的大瀑布 么,那下面隐匿着一个幽深的洞穴,里面有一 位可怕的蛇发女妖和5只巨蜥蜴。做过黑妖二 转创刃舞者任务的人,对她都不陌生吧,从她 那舞动的蛇型头发到布满全身的黑色鳞片可 以知道, 她就是著名的神话人物梅杜莎的化 身。而在神话中,她除了具有以上两点特征外, 还有野猪一样的獠牙和流着毒液的血盆大口。 提到梅杜莎就不能不说希腊神话中的英雄,帕 尔修斯, 他是宙斯非常喜欢的一个儿子, 也是 杀死梅杜莎的聪明人。他聪明在没有贸然去除

魔,而是在众神指引下先寻得了几样宝贝(笔者.这个家伙其实就是去做 任务找装备)——仙女的飞靴、神袋和狗皮头盔,使他拥有了飞翔和隐身 的能力 赫尔墨斯(就是众神的信差,的神力镰刀,使他充满力量,而智慧 女神雅典娜光亮如镜子的盾牌,则帮助他反射了梅杜莎那可以石化所有 看到她的人的邪恶目光。在雅典娜的指引下,他顺利的砍下了被自己目光 石化掉的梅杜莎的头,放进了神袋中。但是梅杜莎还有两个姐妹,他们拼 命的追赶帕尔修斯,他只好快速的飞走,在飞行的途中遇见一阵风,使得 袋中梅杜莎的鲜血撒在了大陆上,就变成了有毒的蜥蜴,四处爬行。这就 是关于梅杜莎和奏蜥蜴的传说,而《天堂 !! 》瀑布洞穴中的梅杜莎和蜥蜴 一同出现是有理由的,它们本来就是同宗。

梅杜莎作为西方神话中著名的怪物,也经常被象征性的放在盾牌和 骑士团的旗帜和徽章上,也常见于盔甲上。其实我看过另外一些传说,说 梅杜莎天生就有邪恶的双眼,与生俱来的宿命也无法抵抗,但是她自己本 身还是善良的,人们不管这些依然当她是怪物,慢慢的她也承认了自己撒 是怪物,善良渐渐被邪恶所侵蚀,她披上了鳞甲,长出了獠牙,口中吐着毒 液报复着人们并且诅咒着自己的宿命。更痛苦的是她也因为自己的眼睛 失去了自己最爱的人,其实她也是个可怜而又可悲的妖怪。

在〈天堂 II 〉中的梅杜莎是很寻常的怪物,在奇岩城堡东北方有很 多, 因为等级较低并且移动速度较慢, 因此这里也是弓手和法师练级的圣 地,偶尔它还会爆出价值 70 万的铸模的强化剂,各位大可不用手下留情。



NO5 独角曽(Un corn) - 独角兽首领 资料:LV55 HP2643 MP987 普皮 /36 普防 321 魔攻 395 魔防 260

美丽的精灵谷中,我们可以看到这些可爱的生灵,把它们当作怪物来



砍杀实在有些不忍。(天堂 || )背 景故事中,独角兽在下巨人灭亡 时,因为失去了赖以生存的土地而 被迫迁徙,终于在寂静的精灵山谷 定居下来。

独角兽外型俊美, 马身纯白、 前额之上长着 根螺旋长角,这是 它的主要特征。西方神话中独角兽 代表着纯洁、希望、 爱与尊贵,传说它们 是白魔法的拥有者, 尤其是它的角是最 好的解毒圣药。圣经 中就有这样一个故 事,一个池塘被下了 毒,结果池塘边的动 物都没有水喝,独角 兽出现打败了大象, 然后将自己的角放 进水中,水就被净化



了, 动物获得了可以饮用的淡水。可惜这个美丽的生物有个致命缺点, 就 是十分骄傲,并且性格孤僻,喜欢独来独往,导致它跟别的生物格格不入。 圣经记载了独角兽的灭亡的,在大洪水时期,诺亚的方舟已经造好,诺亚 邀请这些美丽的生物上船,结果独角兽拒绝了诺亚的邀请。也有一说是独 角兽不乐意跟这么多动物待在这么狭小的环境中, 洪水期间它一直靠自 己超强的体力游弋在方舟的周围,经过了40天,跟随方舟飞翔的鸟类都 累了落在方舟之上休息、独角兽终于支撑不住而淹没在了洪水中。还有一 个说法是独角兽答应了诺亚的激请,但是独角兽提出的条件极为苛刻,诺 亚大发雷霆将它赶下了方舟。总之这个美丽的动物从此消失在这个动荡 的世界中。

圣经中说作为亚当和夏娃命名的第一个生物,独角兽带着高贵和骄 傲走出了伊甸园。亚历山大大帝和教皇保罗三世都曾经花重金追寻独角 兽的踪迹,可惜一直不能如愿。据说见到独角兽的办法是在美丽的森林河 畔, 善良可爱的少女坐在百花中小憩, 独角兽就会主动出现, 将头偎在她 膝上休息。但是你千万别妄想捕捉它,它非常机警而又聪明,若是激怒了 它,它会愤怒的用蹄子招呼你,就算是抵挡不住你的攻击,它宁愿跳山也 不会玷污自己的高贵,所以我们只是在远方静静的观看着这美丽的夕阳 下的茕茕孤影就已经很满足了,不是吗?

40级2转后就可以直接来精灵谷中央找个怪物玩了,你可以凑近了 看它,它不会主动的攻击你,不过就算是你主动攻击它,它还是以德抱怨, 它会送你纯石,不过笔者还是劝各位玩家一句,不要攻击它了,美丽的生 灵,你就舍得去攻击它吗?

## 鷹身女妖(Harpy)-鸟妖

资料:LV32 HP1090 MP39/ 普攻 158 普防 156 魔攻

69 廢防 122

在奇岩城的东北有一个鸟妖出没的区 域,这些怪物在希腊神话中也是有记载的。 希腊神话中的鹰身女妖,长着妇人的头和身 体,长长的头发,鸟的翅膀和青铜的鸟爪。她 们一共有四个分别是暴雨、黑风暴、疾飞、疾 行,她们原先是风之精灵,冥王哈德斯的传 令者,负责把死者的灵魂送往冥界。在后来 的传说中她们成为生性贪婪的鹰身女妖,总 是显得饥饿且疲惫不堪,她们所接触过的一 切东西都会变得污浊,散发臭味。据说这些女妖只害怕一件事物——铜器



的声音,这一点在大力神的任 务中也有被提及。这些鷹身女 妖居住在一个美丽的湖边,大 力神赶到的时候, 他们害怕的 躲在茂密的树林中急速的低 飞,大力神实在没有办法猎杀 他们,这个时候智慧女神雅典 娜来了,将两面巨大的铜钹给 了大力神,大力神鼓起铜钹,女



妖忍受不住纷纷飞离树林,大力神张弓搭箭射杀掉她们,剩下的女妖也快 速的飞去一个隐匿的小岛,再也没办法出来害人。

鸟妖和梅杜莎是好朋友,你找到梅杜莎就能看见鸟妖,它们有翅膀但是飞的很慢,是弓手和法师的最爱,绝对30+等级 solo 的好地方,另外这家伙还冒充知识分子,身上带着知识泰装,大家记得一定要多问她要哦。

# NO7

石人(Golem) - 克雷特

资料:LV44 HP3598 MP648 普页 354 普防 252 魔 页 175 廢防 492



在克塔之中最多的是 什么? 就是石头人,小破、 小克、匹黎姆,都是这类怪 物的范例。它们其实很可 怜,是被人用黏土、石头或 青铜器铸造,并施以魔法, 使他们具有了行动能力, 但是这只是缺乏自主思想 的一具躯体, 是完完全全 的傀儡。在传说中,他们是 魔法师的兵器、凭借坚硬 的身体、来保护主人的安 全,对于武器造成的伤害 它们只是轻蔑的一笑,能 够摧毁它们的只有强大的 魔法。

邪恶魔法师的傀儡。在克塔这个地方四处横行,最近借二章的更新、它们更是将自己的魔法攻击提高到一定的程度,风强一劫不停的扔出来。 让人难以招架。另外与传说中不同的是,克塔里石头人的魔防都很高,大家只能挥武器上去慢慢砍,用魔法的话失败几率太大了。25+级到50级,都见在克塔里打这些怪物挽取经验。而且使用收集的话,会有高级皮革 | 入账,所以这些家伙都是很好的磨刀石、不是吗?



#### 

美丽的精灵对庄朝远居任着众多的树精,他们有着美丽的容颜。她们 是可爱的生物,几乎等于6的攻击力表示着她们的善良。在罗马、希腊神 语中传说每一棵橡树都居住着精灵,而这些树精就是天神借以向人类传 达神谕的媒介。她们是以元素、自然为主的德鲁伊派系的人形生物。 在游戏中,由于是很低等的生物,所以我们只能在白精灵村庄附近找到她 们。她们的奔跑速度很快,并且承担了,些白精灵新平任务侄的责任,如 果不是因为任务需要,我想人家还是放过这些美丽可爱的家伙们吧。 NO9

蛇女(Echinda)~蛇人之后 资料:LV59 HP2971 MP1117 普攻 902 普防 358 魔攻

497 屬防 290



在龙洞门口,有一种美丽的人身蛇尾怪物。 上半身是装束豪华的女人,下半身则是长长的尾 巴。提起神话相关的怪物,战不能不提到蛇女,事 实上,前面我们例举的那些怪物的砂束。那不急 她一个人一半多。她是大地女神盖亚的女儿,曾 经生下过许多的怪物,如九头蛟淌德孙。啄食警 罗米修斯的秃鹫、鹰身女妖哈耳皮球、还有狮头 羊身怪凯米拉、半狮羊鹫怪格雷芬和双头大臭特 休斯,并回双头大臭特休斯生下了狮身人面的斯 乔克司、地狱恶人刻耳帕洛斯……简直就是群魔 瓦賀呀,这个可恶的蛇女最后被百眼巨人条掉

了,总算是世界清净了。

蛇人之后的等级算中等,60+左右的玩家可以组队猎杀她,不过别看 她珠光宝器的,手上拿的却是弯刀。但你也不要小看她的实力,不绝招惹 她的话最好绕道走,否则一个疏忽她会追过来砍你。蛇女是个好怪物,打 死她有一定几率获得悉鹿匕首的制作卷和阿巴顿靴,再说这个家伙生了 这么多怪物,身为英雄的后人,也有责任继续替天行道做掉她。



另外在天堂世界的传说中, 食格雷芬, 奥特尔斯这样知名的修物也曾 经或即将出现。而我们目前可以见到的著名怪物云布懒使琳 10 楼的传令 天使, 这是人人熟知的神话角色了, 笔者这里不再废话。只是想醒大家, 微 慢的这个传令天使不过是 9 阶天使中的第 4 阶而已。顺便说一句, 天使故 事中最让人着迷的是他们与大魔王撒口的无尽战争, 而当我们看到拜恩 这个家伙时, 多少会联想到什么吧。还有变化后的卡拉克, 是不是很有点 魔王散旦的味道呢。

其实中西方神话都代表着一种地域文化,并且向统治阶级思想靠拢, 是维护统治者利益的特殊教材。在西方神话中,多以个人英雄主义的故事 为主。 尤其是他们错综复杂的血缘关系——只要是国王人多是宙斯的儿子,这只是为统治者笼罩上 层神的光环而已。而东方神话中的神仙多以清净、自在、逍遥的浪漫形象出现,不知道哪个山头上灵气大虚破出了那么一位清修的神仙。可见西方神话的血腥气人重,多亲歌,跟东方文化大程径廊,不过无论如何,文化是相通的,我们在阅读这些神话故事对总是会受到启发,这些人类对妻好生活的追求和向往,也给我们以佐餐的娱乐。笔者一向报倡游戏兄是涓遣,而通过游戏学习到一些知识才是真正的 干道。(天堂目)的怪物是狰狞的,英雄是睿智而又所向无敬的,让我们睁大双眼腰紧张路、被一个能够洞思一切的真英雄



# COLD FEAR

# 极度深寒

# 全世图剧情区路

Section.

- -

200

2005

STATE OF THE PARTY.

20/T-18-

**\*\*** 

切换到第二人称的射击状态

切换到第三人称的射击状态。

用量标放轮,也可以按数字键。游戏虽说支持手段 "年步"。 为频繁的丧产需要赚头才能打死。高 → 作動可以判断它们的具体位置。 ○ 384、影动更远,攻击力强悍,因为它们 — 384~50gg) 1340它们的是好武器。

、企业双线。主义场更较相和的由平台。正 在全量可以完全外的建筑制度。如果是路的话,不妨去补充 ,每个广体和发去的被一部是可以调查的。如果得到的制度平平 50 系统会自动生成保留时度稀少安是复杂要的物品。

人。游戏中没有地图显示。只有通过按P權来宣誓当前所在90% 区 (48.集可以實理当前的性勢目标,兩样好比起來才不会迷踪。

#### .

4年2月2日本人大阪 1000年 2010年 2010年末

俄国士兵、这些工兵是灭难后的誓时弃 3.5 公民灾难留的他们可能遇到任何一个否律 法员用他,所以,满来他们是隐避的第一方法。 们本身也是能够不堪的。



Ravenmond 敬敬的" 个大、用户与上进行 十条 "大楼写上、 寶香屋上上有新 成甲九日今角線、1. 使っ入車の高頭上、水酸福岡山。「千名地」(カンカンカンカン

# は別展集下 小雑技了

But the facility of the facility 「大松田」、浅まない。 マーケー・ストート・カコム・スイルン・年間・赤色 キー 更优大了·Mint(一般是最近标准的多。在一天出售人工检查性工厂还已经区

耐人 ・ 核(Min Dex 、中 な 人物 (音) 、 、 P 、 ( **全体** 我才多感慨 少克 下口 一個 看走部門,就仍然更加的可能



two and the markets are the trans-



work) m. , a water , 、ほく お中板 Lower Deck 的方 也, 先打す コラン・・・・ すべるがす 安 "出去、进入前甲板(Front Deck)。 海灰瓦 

以中门 # 着侯 P. 鬼味, 随他可见的中域自经被主充在两排得得了样子。在 

找到无线由室。在恶国接受一个均模解官量的运

· 在 1、1、1、1 上 4 2 往了钱的, 甲基原子 从船 ↑ (Dormatory) トスラ、世 テージで経載で Store Room) 栓起地上的 デ \* 1 4 . ウェ 、 2 3 5 人 1 3板 Main Deck 1 - \* 人 3 以 秋 身 切 種 。 1, メリス・ド マ も、気や怪と自転が投入れ 5m そ子世 食金架子上的手 Har two cell 、サンドノイノ 在京 Portside Cold Room)、在石砂有量等化 、 n ko とノー・サー、パロイギ が、八月8、4代理室(Radio Room)

F 下的 1 位等。而 电记告 7周在 內槽標情化 和边接等的是 E 央情核 き、キマ・、Y sup、、 だ、み3"「考し遂生也、v 他職単語音楚问题所在,

·、"、"。" " 在《《汉史·纳答道》以甲到佐港是表"《这此中央情报》 ついない コー大連我の人にを行ったい かいいき 物面積付着性、我も流 



## Rear Deck



THE REPORT OF THE

Man J A & Man Deck , A , 127 He A , 4- by Front Deck 学航中Store R om 这点与国教(Rear Deck '本教国人子和广 

たまでもしたたりが卵布場角、技术想用自己収知的几个俄语单同眼他で

" · 斯·森 I 上校安城 Anna 阳. 地知道答案 "他有气毛力地说道 "那 · 安小大島立下並 Lunbensk, 李地夫在了金藏室"接着,他丢给了我一杆形成 學出,是也有世樣的了角用。

午号 "家主新共军"千時"Speargun九人及尤秦皮夫下校的日记,由面记录 19 19 65年、よい 、年子のロビ、佐づ特文合今我主地會定斯茲(Linbensk,

## **周周岛地**

編成、「と直で近い板、一般で作前地的、そりをです。から使うです。。編成、文学的、全一の中でを考り、



## Front Deck



#### 

Accom Acces 注入 では、 かいない は、 ここではない は、 ここではない は、 ここでは、 ここでは、 ここではない は、 ここでは、 ここではない は、 ここでは、 ここではない は、 ここではない は、 ここではない は、 ここではない は、 ここではない は、 ここではない は、 ここでは、 ここではない は、 ここでは、 こにでは、 ここでは、 ここでは、 ここでは、 ここでは、 ここでは、 こにでは、 ここでは、 ここでは、 こにでは、 ここでは、 ここでは、 こにでは、 ここでは、 ここでは、 ここでは、 こにでは、 こにでは、 こにでは、 こにでは、 こにでは、 こにで



が最低 Kamsky My 女人、中代女権が発力でき、東京、安々の時代として、ロックを た 13 機能も介え、大田会議と、数印 1 年後によって、大田のは、世界の場合は、アイン・ロットのは、一次がディーをはる。 ・、した「シリラ軍権がセルル」看到的ない。養性、利力・近し、収象第断権 モニー・ディー・スペート

## 241

## **达到打开市市市场外的市场**,中国有了一个

The Control of the

Prop. C. mr. R. com. 2 for a No. 17 for 2 for 3 for 3

to the province and Moral America Selection ( the America Selection of the America Selection Selection

#### 和安徽在安福台下会。沿着副墨原作皇高和姓。 并必然语

#### The same of the sa

The state of the s

3. 5年 - オイカットの実施には表すりからない。 数では、需要しながら、自動性はでしない。 では、またで、「生まった」では続いました。 では、内容をは、一次によった。ではないまた。 から、これでは、ないないでは、対しないない。 は、これでは、ないないでは、数では、ないないない。 は、これでは、ないないないない。

品标文 (根本人) 2 mg

## The Main Drilling Module



the state of the s

The 1988 Western new Live 2011 For the 1989 Western new Live 2011 For the 1989 Western new Art State 1989 Western new Art Management of the 1989 Western new Art of Management to the 1989 Western new

The Upper Corridor





The Lower Corridor ステンダー Man Science Room 、社会更新企業的主人通信。 Carrin me arris Ream 「たい」、『明氏は、共同、社会権限(本方鑑的 コンドルスペッチがいたの数数を

(二) 「人」「看」の場合、血母是代表交別性 幅和曼有死。用是、我我在 1、一」「古た成本14年表刊月17段数15年度是最高等延縮等 10.6



## Main Corridor

The state of the second st

安学な静と外のまりかし、初等外が開発了地身で、而自己已経体力透支、唇 1: 「冬子子」、赤板が「外条器」で大名を成れま状形が出来。可ざ

发热之等于。 (多的)。在美國的教已令(2) 第二。15、青溪中区主义。 新铜水银铁 被性 人马子的如此"日子"而他是《郑阳安郎、作苇州家下戏》



\*(中 : 1 . 生人2×11) · 12h2/2 · \* \* \* (中本 アナー・モル all's Man Elevator 22 / 1971 / Bridge Control Isoom / 100 18 テルス的出走した。ゲールで、株式で、x 中央(Dock Laster ときくん) \$17 (株形)、2015年上共長、阿智也的 人 利 女子之、科教科学。 マトキャルト しょうさい、世,即便我死人、ことに カバトバックング

\* ak -- Showers), そこの角上も ( 更 C . . ) . ( 2. だん枝木人と (5 ℃ To)

城部 目前日 斯森利用 新新州 (中) (田里斯、 正大 1955 · 1955 · 1955 · 图集寄 体的 等种 多头、医闭塞、点在利用的,也有控制部外的对象。 1 一定 rous "机划中,我们在被押了看下,压挖了话个一人说:"你果!"仍要扩入合。

え、デニュー方フトで、低 Laps Main Elevator J、利、方安娜料 マニュンドルトを形ちた、オ人様在 Ebéji Muntenance Room Access) ・直引 - パミギ・「U Manner once Room Land fot 表中 最后的 - 肩' 与先打折着内 「『マンスス、ベード技術等でB 海路器を可、 』 进入军火庫(Ammo Warehouse イセテのア・、コ、号、福路路 安し福品機 然后 手室腕至 倍的角等甲

· 時本 - ' A 財産 Underwater Elevator, 「新江東京 (Bridge Contro. Non. "Le" The Upper Corndor)。按网安娜的特点、毛将使两个地方炸毁、

4" I THE THE WALL OF WALL OF THE WALL OF T Aspertage to the Contract of the Anthony 一。 "这一大多之外",一个这种"小猪"并为"快"也是"快",个他约过多线 

元利 按一、1mm / 整个 人高二年(装手中,我们发训练) 血密了这 y' Brades 转胎 点



Lab's Main Elevator

nonce in

现在、我,但各中与将这个地方全部作员了,我安定联开口,起决之人还找 P略你CI特易下那净整个千台作器,然后对合村一军要安置许约的状态。



# 定/水份兰庫

从目除游戏(警察故 高宿前来。现在已自成 一,理論主義本策略游戏的新领 可能是"之后"影虹大号 急洲部队 电放水泵略游戏

一口美之作 富宗小组以 憲 **美了以往转垛的训练模式。 加入** 了更加华丽德八的场景。种类繁 彩蘭武器道紅。種任务増加了更 《可变数和吸引力



#### SWAT 裝路筐

游戏中的任务五花八门,要挑选适当的武器装 备,才能势如破竹。所以我们先对游戏中的枪械装 备全面认识一下。它们大数可分为主要武器和辅助 装备,主要武器决定作战的效率,它的射速,填弹速 度、穿透力和停止作用(枪械术语,可理解为冲力) 都会如响到目标的行动。辅助装备是随身携带的道 山或武器,在正面交锋之外分观独特的功能

1 是武器们选择原则是尽量选择静音、制止作 用婦 又小会迅速致死的武器。而所有的武器都能满 足的需求,在针对特别的关卡上,选择合适的武器能 增加效率。比如较小的前两关,面对装备很差的嫌 犯,使用胡椒枪和非致命霰弹枪就足够了,拿上著名 的 MP5 就是牛刀杀鸡,而面对全副盔甲,训练有索 的职业军人,非杀伤性武器就成了隔靴骚痒

每名队员可携带主要武器 - 支;辅助武器中的 手枪一支;战术装备中选择五样,如闪光弹、催泪弹 等,可重复;碳门装备一支,C2 和爆破霰弹枪任选 辅助装备的选择也要参考嫌犯的装备情况, 如果对 方有防毒面具的话,催泪弹就没有任何意义。如果对 方有防弹衣、震撼弹也难以伤及皮毛。

首选的装备组合是带消音器的 MP5+泰瑟手枪, -般的关卡都能应付,中长距离的冲锋能得心应手。 产弹视环境而定,如敌人穿有厚甲或场景中有大面积 玻璃的话, 建议洗尖头弹, 其它一律洗平头弹。比较狭 小的空间,敌人不是很多的话,使用霰弹枪较理想

辅助装备中建议带 C2, 破门时对屋里的嫌犯有 一定的震撼作用。门樱视情况而定,如果关卡中有多 谁门,或较大房间的话,可让队员少错几个,用来卡门 堵门,一旦惊动他们,会有见状不妙的家伙从后门逃 跑,想要找到他们并制服就很麻烦了。

窥视镜建议带两只,一只带在主角身上,另

1. 2. 其任意 从的发示来管, 行动中可持择他们 付序门或屋角进行观察 人光弹的作用不很大。1付 面对的敌人产生作用 避感 生活用于比较等率 收練 小的空间,如房间里桌子或齿架等金约较多。据不要 带。催泪弹作用还可,,,, 小受地形混乱,除耳嫌见兹 有助毒面具, 今吨《量槽节

介了选择武器 主要选择合适的弹药、石论是 huan 还是 5 56mm 的子弹、都有平头和大火两种 平头弹穿透力小、但制止作用大,对于不看动护司中 民和嫌犯来说,造成的创伤会增加,但对全副武装的 恐怖份子威力会减弱,公头常穿透力强,能打穿镰印 的防弹衣,可以透过窗口狙击室内的嫌犯。战斗时律 议将连续射上模式,全部切换到单发点射,这样敌人 或人质都小公轮易被杀掉了

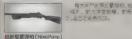


·西京中 在 . 如 ... 寺様によい、監 · 细粱 



用翻新星数海水大生,使用数十 级 个橡胶子等 产出的医氏线 两种 / 年 1 节机 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 章大州平的 等之 觀 但稳,或

程程 表山产 至於作件放陽。



M4 超級 90 霰弹枪(M4 Super90)

版 1 强创,适合在狭 房间 使用。 缺中是射程较短,填弹速 要一級慢。





威力强劲,适合在狭,房心 使用。200是组材较短,值碰逻 度的段學。



美军每军陆战队和超军会 主协会标准条件 即标式,即使 高,约里专心全的定期主模式。

M4A1卡赛枪(Call M4Al Carbine)



MP5 (9mm SMG)



医名的 9mm 门径血经的 の支む 主发从仲別」模式、 接逆關級人,适合室内线 4。



在 MP5 上安裝了消音器 适合于蒙内的秘密著入+T动。





**#安年各年上日田標本, 李** APPORTANGENCE FEEDER



9mm 口径手枪(9mm Handgun) 精确耐用,派伤力相对较 弱,为很多国家繁聚标准配枪。



意大利产的泵动霰弹枪. 贩 刀强大、射击速度较慢、射程

#### 45 口径手枪 (Mi9II Handgun)



无杀伤力,爆炸年随着装然户跨利炽烈的光芒。使躁犯暂时丧失规力和听力,但它对嫌犯不会有杀伤力,除非他离得过 的局限件在于只对正面对看的人有



解判键(CS Gos) 爆炸后鲜放刺激性的化学气体、影响 到他们的视野和呼吸,从而使他们放弃抵抗,但它对戴有纳墨面景的家伙无效,如 果房间过大,它的抵雾也不能完全覆盖。



震撼弹(Stinger) 爆炸的弹射根系的橡胶弹,打到身体 上傳媒和戲至較是并沒失方向戲。



胡椒喷剂(Pepper Spray) 美国警用装备. 锁着在嫌犯和市民的



它的缺点是射程短,对省所量面具的对于



破门专用的塑料炸药,使迅速摧毁了 上的筋具,爆炸的声及和震撼作影响以门 附近的赚犯,使之害怕而用服投降。



爆破霰弹枪(Sholgun)

SEGN (C2)

可和主武器一样背在身后,它負有强 大的爆破力,用它开门比较迅速,而不需 象红弹取 [ 專开门形样等候, 常用于需要

#### 窥视镜(Optiwand)

种好用的探察装置。在走廊的拐角上可以看到另一端 的状况,可者在门口或窗口观测到屋子里的动脉,以决定下 州的行河水源。

#### 捌子(Door Wedge)

用来打死房门的道具,把它随进门底的缝隙,它的两臂会腿起,这样房门会被锁住。它可用来增往房间的活门,以防上线绝远路。利用主角身上的铁钳可。则填这种模子,这样 房门就可被打开了。



①用最小伤亡来制服嫌犯,兵不血 刃是 SWAT 最高的境界, 象 CS 那 样一击毙命大小通杀并不难,但 无法获得高分通关。在通关条件 中,对于鳞犯有压制(Neutralize)和逮捕(Arrest)之别。压制 是指尽量活擒, 但如遇到抵抗, 也可击毙。逮捕则针对犯罪组织 首脇,一定要活提,杀掉就会失 也不能杀死。

②建议不要选择最高的难度,除非你自信到可以使 用胡椒枪和非致命霰弹枪来活捉所有的嫌犯 (3)主角不受伤可得到5分的奖励,所以行动时主角 安全第一,尽量让队员去冲锋陷阵,主角只尾随在 后面进行辅助工作,比如对平民喊话、教训不听话 的嫌犯等。

. ④ -般建筑都	機化排放		
有两个以上的		- 141 1	
人口,查看 · 下	4543		
敌人的状况,洗			
择打得轻松的	E		
人口、潜人后先	Shaft	1. 杂族	
清理走廊上的	(		
敌人,然后以房	, 1		
间为独立的区	R	The great	
域来逐片占领	H	\$2 60 F Z	
清理	1	124 101	
⑤到走廊拐角	Z	现价	
或房间的门口		16的十电路	
时。养成使用窥	最終中雙作	使用进具	
模值观察的好	B/M/O	显示任务目标/街	
	Tab	] 切换命令小组	
习惯,莫要养擅	Insert 数字器 I	切换如今小班	
胃险	Home 数字键 2	切换蓝队视角	
⑥清理房间时	Page Up/数字键 3	切换狙击手视角	
不要一窝蜂地	End/数字键 4	关闭小组视角	
攻进去,而是只	Caps Lock	控制小组视角	
派一组进去清	最終右腿	开启指令菜单	
场,人多了反而	空格	下达指令快捷键	
互相牵制,不容	Macatal	翻卷指令菜单	
	T	交流	
易展开。	Y	小组交换	
①嫌犯尽量不	Carlo Salar Carlo	Million was a series	
要打死,在敌人	F1 1	1948	

展开。	T	交谈	
	Y	小组交谈	
)嫌犯尽量不	Contract Contract	K##	10
[打死,在敌人	F1 1	1 数点器	
无防备的情	F2/2	次要武器	
7. 下不要抬手	F3/3	囚光弹	
F枪,先喊话让	F4/4	施指弹	
的放下式器,	F4/4	100-88-30	
果他们有攻	F6/6	,就泪喷光	
	F7/7	C2 炸弹	
的意图再开	F8/8	开锁上具	
1、一般的武器	F9/9	窥视镜	
< 打头部要害,		1 (188	

不死的,情况允许的话,扔颗能招弹、或使用秦瑟枪 或胡椒弹折磨一下。如嫌犯扔枪逃跑也不用杀掉 他们已经没什么威胁,记得拾取地上的枪械,等丰 力收拾掉后慢慢再找残敌就是

开上两枪是打

①养破打扫战场的好习惯,每占领、个区域后,要拾 取地上所有的枪械,将所有的市民和嫌犯捆绑,对不 肯配合的家伙就用胡椒水或泰瑟枪伺候 週到受伤或 允二的平民及。总部汇报,如果有队友伤亡也要通知 さか ここ的計と被扣5分

9 行动中十零随便使用致命武力,在不警告的情况 下每条掉 - 名嫌犯都会被扣 10 分



## mle VE Train

游戏的操作比较复杂,在进行正式任务前建议 完成训练关卡,学习一下操作和指令 只有熟练操 作才能在行动中得心应手,左右逢源,

关卡开始是一间装备室、在柜子里有各式的装 备,身后是出口,在某些任务中会有这样的出口用来 随时中止任务。往前走到门前,用限标中键或 F 开 门,如果碰到锁住的门、根据你身上装备的情况会在 门额外出现炸强, 额强枪或钳子的图标, 玩家可洗择 用炸弹爆破;用霰弹枪轰击;或用工具打开门锁

来到练靶场有 3 只靶子, 先用手枪打第一只靶 于,身体2枪,头部1枪。手枪只是备用的武器、它

的杀伤力较弱,身上打两枪 酸不会致命 和霰弹枪 様、精准度不太高 通常有主要武器来 1 及頭煙的 紧急状况下使用 在靶场的墙壁上有几支不同型与 的神髓枪和突击步枪 梅它们装备到手上,它们有 粉有场种射点模式,用X键进行切换,如MP5有单

发和 连发模式:M4则有单发和全自动模式。用数 字键 1 和 2 切换主武器和备用武器。在任务中还要 养成随时填弹(R 键)的好习惯 在中间的靶子上射 击后, 开始尝试切换枪支的射击模式, 对于远距离的 射击要掌握一定的精确度,M4之类的枪械就不适 官使用全自动射击模式,后座力会使射击发生偏离。 建议切换到单发模式

下个房间的废旧轮胎中有 4 贝活动靶子, 在角 色身体驱动(走动)时手中武器的准星开始放大,造 应瞄准的维度,移动的速度越快造成的偏差越大,因 此在危险的境况中要保持平稳而缓慢的移迹。用舱 支朝着 4 只能子开火,全部打中后来到下一房间

这个房间训练手榴弹的使用。用数字键 3,4,5 可切换到闪光弹、催泪弹 震撼弹,,用象标左键投 掷,停滞时间影响投掷的远近。分别切换3种手榴弹 奶的面的人质扔过去,制服他后来到下个房间。这时 要练习开锁的技能,对着门锁使用工具(按鼠标左键 不放),这时会出现一个进度槽,开门进去又是锁住 的门,这回尝试使用 C2 炸弹破门而入,先将炸弹放 到门上, 退后用手上的控制器引爆。

接下来的房间有名人质,用量标中镰对之喊话, 等他举手屈服后,将手拷装备到手上(日键)把他摇 住(风标左键),然后对之按中键(或F)向总部汇报, 忘记的话会被扣分。下面学习小组指令,进入里面的 见则发介与合(Fall In)指令,4名队员加人队伍,带 着他们走到出口,发布开门清除(Open & Clear)的 指令,队友会上前打开门闩进去清现房间、

来到一间幽路的介压,使用手由筋(V键)来阻 明,找到出口用鼠标右键开启指令菜单,然后鼠标在 菜单上滑动。这纤用 、: 使用闭几钾 x 般 Open. Bang&Clean)。在下个房间使用窥视镜(数下小、kt标 与键使用,移动鼠标改变视角、用来观察、可的状 况。进入走廊切换小组(Tab)发布指令,红蓝代表两 符命(Stack Up)指令。切换到蓝队视角窗口(Home)。 由左侧通道的门进入屋内, 控制蓝队的视角(Caps Lock),命令他们开门进入,将队员集合后推门出去

来到大厅上楼梯,切换到狙击模式(Page Up), 再控制对面狙击手的视角(Caps Lock)朝屋里的头 俊山:,然后切换到主角视角(End)。在某些关卡会 有狙击手在建筑外待命、当看到有目标出现时屏幕 会有提示,这时切换到狙击手视角进行狙击,狙击,下 射杀嫌犯不会打分 进屋上楼梯到办公室,门约事

## 1 55, [] & [S one Wall Restaurant



任务简报:根据犯罪调查组 (OCID)提供的资料,在一家中式 餐馆中捲藏着 - 名地下军火商, 是经验丰富的军械师。几分钟之 前有一名杀人嫌犯进入餐馆、看

来是前来购买武器的。任务是包 围餐馆, 压制里面的军械师 Lian Niu 和杀人嫌犯 Alex Imenez

任务目标: 缴获证物 MAC-10(一种著名的乌兹冲锋 枪);解救所有平民;压制 Lian Niu 和 Alex Junenez; 压制所有嫌犯

游戏中 NPC 出现位置随机、每次进入游戏时 都会变化,因此攻略中无法详细描述其位置,只能 粗略提示可能出现的区域。

罐犯有3-4名、除主犯之外,还可能出现1-2 名枪手。市民有4-5名,集中在一层区域。建筑分为 两层、一层为前餐厅、厨房和仓库, 其间还有 2 个 E 生间和楼梯;二层为 Lian Niu 的住处, 也是制版武



在多。 《上·有一把资制的每差冲锋枪 器的地方,本美的主犯 Lan Nin 和系人嫌犯 Alex Jumenez 都会 0 機出現。機分为里外两间。外面 最工件人和和女厅、里向是财富和 D 中间

信、选用年致金票準舱或带消音器的 MP5,再 引 1 部 與,开始,完切幾到租占手观察、實實户。 係。分为兩租由房后內直门同时突入。后貌和前 行,卫生同金錢到平民,将他引加完向皇帝一相。 并看可能在前厅和仓库出现,都人市、出班晚輕減長 縣。如使用要那金金條功量上的上記。他们会由雙 複數下來,果斯條他们動限。反叛或举枪走雙 複數下來,果斯條他们動限。反叛或举枪走擊

消打完 横原。用钥匙打开楼梯的门上去。 楼有两道门。可靠过盖周队同时折锯指弯响进去。 结片。如今时间不少归业。即是城下台市场藏作榜 柜或卫生同型。不聚大营,将城市有碳混和相手。 将找到的所有。即已,附即开接公司部。 战人 自一楼 外间的窗上线线线制的 MACT

## 第四元,迎态杀人最Fairfax, Residence



「好狗根・山ム女士座→小人乗 た名人」等生被股解,尸块在 1m 時人理,从尸体上提取到 DNA 標本、确定犯單線隊人 Farfax。不久削又有一名女人。↑ Mehnda Kline 失踪 任务是搜索

任务日本・知及 17 7 12 所収機体的な大きに Mireta Kline, Dind Fridax, ad 9 行嫌化

由极转或气体外的门进一层、完新理车率和失 行用式和《可能会自然也跟《药理证用》的设施 。一层的走廊车间限。Eartin 对路受害人的地方,有各种别目 和摄像机等证具。在一张床垫上可找到一被捆绑的 受害人,不要忘了向急部汇报。用客旁的核门进去 全 等地道、次曲的地道通过方移的地下等 沒 引 提的人方"。 Mehnda Khne 就被关在里面,将越 倒用。 见证 号 允訂为约到时间对于 化 Eartin 和 电子 建助时上现一方地人 " 这域都要均稳接被 表现上去的高级和



## # SIFE, THE DESTRUCTION FUEL Convenience Stor



任务商批·根拖线接、在参与自助 主。用有增强切特人第二任务员 系统加有人资、用电级商品的老 板 Alice。3名人废名字是 Km dong ym、Heidi Rosenstein 和 Willis lischer。

任务目标: 「制商店老板 Alice Jenkons;解教所有人 质;平制所有赚犯。

本美房间和门款多、容易失去方向應,行动中 變越時初換任务業单看地图, 规聚自己所处的位 置, 吴本地方有窗户和玻璃,建议选用 MP5 和平头 增, 为析多率共1件度 用。来镜往退路的门,防止有 夕人逃窜,找起来解除。

先, 归時國祖古, 軍衛, 观察信息而行动静。然 后率队清理建筑外围的舱手, 小心检查两个卫生间 和卡车资酬。里面可能会游块快车。进入建筑的门 有两个。由哪进去无所谓, 进入前一定用旋模缝宽 熟然高兴到坚实被方案。— 解视它下用各借 图消华,先扔一颗相系进去, 河野定用门推将后门峰 住, 两寨手下一个房间。 梯大厅附近位此十个房间 领理干净后, 丹蒸红盛两足分别山南道门间时扔手 横岸满针大厅。 最后接所看的枪手和罐犯纸灰, 并 数出二个平原。



## 第四天。反记是从Bomb Nightclub



任务简报:有一伙枪肌在夜巷会 里进行头拍:很多半式要到1中 此行户计算是进入改立公解较等 有的平民,并耐服那些地位 任务目标:解救所有平尺,任制所 有策犯

本美区域较大,披顺序逐步清理,建议选用霰 弹枪或消音 MPS,如果有足够自信,也可用无系伤 力的霰弹枪来打,敌人没有防护装备,剖跟也不真 太难 抢手有10-14名,平民有4-5名,伤害有8-10名。

夜总会的主体在一层,有两道楼梯通往二层的 阁楼。任务开始在建筑上的小院,注意在卡车后可 能埋伏枪手,确定无虞后再接近门口

进入房间找到 名伤者、清理走廊上的枪



爭、隔號便是藝行,房间和走廊上的门都可进入, 蒸缸底面與同时冲进入。制限里面的放入。穿出 每戶是个小配合、先名右溝里車部,再有转是 戶一里生间,仔细清理一下。接著依次消扫北边的 着吧。办公室和仓库,里面大坡都会有1-2名枪 手。确定 歷干净后,接往面町组队员分别面的 周標次行突破。隔槽上有3-4名枪子、全那压制 局樣实行突破。隔槽上有3-4名枪子、全那压制 身行打两层房间,拾取所有点器。据住所有镰犯 并汇报。

## MANA HER POLICEORY IMPORTS Auto Center



任务简报:有伙抢能进入一家汽车修理厂抢车、被巡警发现后,双方展开枪战。这些家伙遇到修理厂中进行固守,并劫持了修理厂的机械师 Gary Altman

任务目标: 拯救大楼里所有的市 民:救出机械师 Gary Altman;压制所有嫌犯。

建筑共內侵, 帐层是地下停车肠和汽车辖理工厂, 1 显示办公区和休息室, 上层还有楼梯通往楼顶的天台。 旅层的区域较大, 建议选用适合中地距离冲锋的武器, 加 MP5, 突击步枪等, 散人无防护, 平头滩足够应付



汽车推理厂里的战斗

起始效位下停车场的人口,在这一层分为两部分,一年的区域层停车场,另一半被"间降组车间占据。由起始点率队走斜坡,过转角全套到绝于,需告后则是里稳步,并抢击他制度。在大车后面有伤者,及时报告。先诸理外围的除车场,在来超显另一个四、转角处可能被有他一大力要小。动得一









# **Play** Future

2005TF 7EQ15

第三届ChinaJoy游戏角色扮演嘉年华

第二届ChinaJoy展会优秀游戏评比大赛

第二届ChinaJoy电视游戏竞技大赛

21世纪未来数码港展示区

首届Miss ChinaJoy 选美大赛

中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛

中国游戏产业投资分论坛

中国移动娱乐发展分论坛

亚洲电子娱乐技术分论坛

中国休闲游戏发展分论坛

及办单位。 中国出版工作者协会游戏工作委员会 上海市新闻出版局

首要媒体









**兼办单位**,北京汉城国际展览有限公司

地址:北京市朝阳区百子湾路16号后现代城5号楼A座601室



ARLES MADE

Tt中专业散热器得到INTEL AMD的官方认证。





# BTX-450 电源套装

通过国家CCEC认证 品质更有保证 符合国家节能产品认证技术要求 高效节能、绿色环保

含风扇调速器 系统风扇 倡导静音散热理念 最大输出功率500W、 支持Intel Dual Core双核心处理器



净化电网干扰、保障纯净输出 提高电源工作效率 保障稳定的大功率输出

北京耀越宏展科技有限公司

地址:北京市海淀区北四环中路229号海泰大厦907A室 100083

电话: (8610)82883159/3189/3717 传真: (8610)82883302 http://www.thermaltake.com.cn http://www.ttclub.com.cn

## # 155 AT TZE Red Library Offices



任务简报, 既徒炸劫了银行, 触 的警报引来警员 检战中他们排 到大楼内的 - 家软件公司里。虽 然员质日,但软件公司里仍有很 宠麻员在加班,具体被劫持名少 人质并不清楚

任务目标: 拯救所有人质: 解救 Warren Roonev: 压

大楼里的歹徒有15-17名,职员有5名左右。 人楼分为 3 伊 第 原丰度为大力公平,附近有有 基首体榜項: \$P 以 由核、 B 100 6 16 重截 展由楼梯的缓步中进入,是1个全和两间积度

层基会议室和大厅 由并构的走廊进载前厅,前厅 的后面是一八人与公幸 建议全分允任北清理两间 巨生间和走廊,然后从南北两道门同时进入大办公 窗。一队堵住门、一队进去滑扫,这里会有1-2名枪 手和 2-3 名标总头描的草丛。

北边的走廊上有部电梯,被一具尸体卡住不能 乘载, 记得向总部汇报。走廊两侧各有一个楼梯间, 里面都可能有埋伏, 清理宁主力侧的楼梯, 沿台阶 往下到地下停车场 在享车场的两端和车前可能出 现枪手,清理几户到 县,沿楼梯上去在缓步台的 门进到机房区域门上

提的》间是与公室,会有枪手出现 在床垫 上有名受伤棒打的职品,打扫完外部到里面的机房 滑到,和房中大班速隔券,可用开枪射穿玻璃制服 里面的敌人。清扫完机房沿楼梯继续到三层。在三 层先清理走廊,之后是楼梯房的小杂物不和公区 崔,里面会藏有一两名枪手,最后到经现室找软件 公司的 CEO-Warren Rooney,他蹲在墙角的保



#### 親之長, 真宗な言 Northide Vendingrend Amusements



任务简报:密探 Jeremy Walsh 不 久前参加 -家地下赌场的聚会, 警方收到他的电话时听到爆炸 声,联系中断,他可能已处于危 险之中。目前确定这家赌场的老

板叫 Louie Baccus,参与赌博组 织的还有 Allen Kruse 和 Simon Gowan, 他们是亡 命之徒、可能携有重型武器

任务目标:解救所有市民;解救密探 Detective Walsh: 逮捕 Louie Baccus; 压制 Allen Kruse 和 Simon Gowan.

建筑分两层,第一层是已败旧的娱乐场,现在 当作仓库。地下室是真正的娱乐区域。在休息室有 楼梯两在 层的自动流表房。

由开始的院落往前走,看到一辆大卡车将门锁 破坏,进入走廊在右侧有一间卫生间,前面的门头 通往前厅, 娱乐场老板会在卫生间或前厅陪机出 现,将他逮捕后找到两道门,它们都通往前面的仓 库,派红蓝两队同时冲进去,里面埋伏有1-2名枪 手,到仓库的尽头找到楼梯到地下室区域。





在機械口收到新的任务目标,要主角前往自助 洗衣店调查密探的下落。由楼梯口的走廊往左走是 间隔有很多包厢的休息家, 里面会有平民和 1-2 名枪手,制服他们后上楼梯,由此可往一层的自助 游衣店 《清理外面的卫生间、里面验验检手动平 b., 5 ., 火 敬 北衣店, 制聚两名枪手, 在里面的墙边 找到受伤的探员 Detective Walsh

回到地下室区域,由楼梯口往另一边走是售票 处,里面有枪手,反抗的话举枪射杀,往前进到小酒 吧, 里面可能会有枪手出现, 小心不要伤到平民, 清 理酒吧后往前是娱乐场、糖桌附近有 2-3 名赌客。 其间混有几名枪手。娱乐场的门分别通往锅炉房。 里面会有两名枪手,建议由售票处和娱乐场的门同 时突破,制服这里所有的嫌犯后过关

## STATES, ATTENTO DOPLESSIS Wholesale Diamond Cente



任务简报:一伙抢匪驾驶重型 卡型搪开钻石公司的大门,这 些穿着防弹衣,身携冲锋枪的 家伙进人大楼,此时楼里的大 部分职员还没有离开, 受困人 局數目不详

任务目标:解教所有市民:压制所有嫌犯

建筑分 [层,一层是钻石制作 [厂,大幅的玻 膳窗隔 11. 且间制作 平. 大厅和北边的楼梯都通往二 展 层的楼梯间还商往数下保险库 从星九点 区, 句括办公室 今日室和档案室等, 本文的并从标 穿有防弹衣,少量还装备防毒面具,因此武器洗消 音 MPS 和大头弹为好、中远距离的精准度没问题、 还可以穿透玻璃射击目标 队员建议多带闪光强。 其次是催泪弹。

关卡开始位于大厅、它通往 层、建议先由下 面的两道门开始清理一层。 层的接待归会有枪手 和人质,扔催泪弹再进去,制服枪手后率两队进人大 制作车间,视线穿过玻璃可看到枪手晃动的影子,喊 话后不听可果断射杀。清理完一层的三个房间大致 可找到 3-4 名枪手,接着到北边走廊找到楼梯间,由 楼梯往下到保险库,保险库分为3个房间,由于障碍 物较多不易施展,派一队扔催泪弹进去清扫就好了, 里面大致会有两名枪手 最后再由楼梯到 "层,上面 名是相对独立的房间, 潜理起来相对容易, 本关受困 平民较多, 潜扫时不要忘记汇报, 在墙角和走廊末端 要仔细搜索.大致可找到 20 名左右

## 第四天 别语 美洲 Chiaren of Teronne Tenemen



任务简报:城中兴起一个"塔罗 尼之子"的数派, 数主 Andrew 给 信众洗脑,撤输邪恶的思想。不 久前收到来自公共电话的报警, 声称这个教派的徒众正准备实 施提磁计划

任务目标:拯救所有的平民;逮捕教主 Andrew; 压 制所有嫌犯

建议选用消音器 MP5 和平头弹, 敌人无防护 装备,多带佛泪弹。目标建筑共三层,最下面最地下 室,地上两层格局差不多,由两道楼梯相连。由正门 进入走廊,在楼梯 合出现平民或枪手,如果枪手 7 株 加イスで計 3 片手滑廻燃下的座面

在走廊两侧是两套任房,用窥视镜观察摩内后 再系小组进屋清理。在走廊右侧的第二道门先滑到 5.11、里面是两层贯通,带楼梯的大房间,枪手分布 较多、硬冲会很凶险。南完前面的两套住房,由左侧 的住房往前到寝室,小心清理卫生间,则面枪手出 现的机率较大、干万不要大意。在楼北找到楼梯到 地下室,扔催泪弹冲进去,里面有1-2名枪手,地上 昆挖棚的坟墓井祭有鲜花, 新起来有些诡异

沿北部的楼梯来到二层,第一道门通往户外的 平台,不予理会,第二进门见是通往那个有楼梯的 大房间,建议两组分别从两层同时突破进入。在二 展的南端同样是两套住房、不过他们是由最南边的 教室相连,将两间住房清扫后,两队从东西两侧的 门同时袭击教室,其中的枪手和平民相对集中



## 第四季 医原外ichael's Medical Center



任务简报:韩国大使在进餐的时 候被恐怖份子劫持,看情形基里 有预谋的绑架事件。目前大使被 动往麦克尔大街的 - 所医院里, 任务是营救大使和被困平民 任务目标: 解救大使 Hyun-Jun

Park:解救所有的平民;压制所有嫌犯。

建议选用 MP5 和尖弹头, 图医院房间较大, 走 施赛圈,对武器的精准度有一定要求,并目到外县 玻璃窗,尖弹头的穿透力能更有效率地压制嫌犯

由前门进入大厅。小心右侧柱子后和左边的候



《客里提伏有枪手,压制他们后往柜台后请扫医剂 参,透过门上的窗户可看到后面走廊和柜台里的情 况,有敌人的话先警告,不投降便透过窗户射杀。后 面是病房区,有两间儿童病房和·间成人病房,组 而潜伏着大致三四名枪手,小心逐个清理,要寻找 的 Hyun-Jun Park 大使会在其中 间出现,也可能 在地下室的办公室里

清定 层回到大厅由一侧的门下楼梯到地下 家, 走廊右侧是更衣室和浴室, 制服 - 两名枪手后 找到 敲小的伤者 走廊车边是一条回忆的通道、前 理后接近城厂房间的门口、扔掷于榴弹进去制服里 面的几名枪手,任务完成



## 第11元,军火交易 The Woltott Projects



任务简报:犯罪调查组注意到有 ·名叫 Hadeon Koshka 的俄国 人从事地下军人交易,密探(ark Jennings 潜入非法武装组织的内 部,得知他们将在布莱尔大街的 - 維廣陽讲行軍火空易

作外目标:解教所有平民:压制 Hadeon Koshka; 寻 找失踪的密探 Clark Jennings

敌人装备 ·般, MP5 和平头弹足够应付, 多带 佛泪弹。不过房间交错, 地形复杂, 清扫房间时要有 足够的警惕性,除了当心房间里的枪手,还要小心 来自窗外的子弹





任务开始在楼外的院落, 不建议由正门突击, 走廊上一道门,敌人随时有可能冲出来,不好应对。 先绕着建筑走到南侧、那里是通往地下车库的人 口,会埋伏12名枪手,压制后进入地下车库,在没



脚踝的水域搜索科标,清理完车库退到援外,绕到 建筑的东侧 (楼后)。以狙击手的视角监视着东北 侧,如有枪手出现立即击毙,队员在楼东可找到两 个人口,一个是东南废墟里的门,一个是东北炸开 的增弱,进去后逐个房间清理,在里面找到 Hadeon Koshka。然后则楼梯到 层间样清理各个房间,失 除的密探会在 云的某个房间生现

## 第四元 信息 Old Granite, Hotel



任务简报:武装份子袭击了西 店,占据了微店的六七两层,并 劫持酒店经理 James Betincourt. 装修包工头 Lawrence Adams, 目 前大厦内受电梯已被切断,被泪 的职员数量不明

任务目标:解教 fames Benncourt 和 Lawrence Adams:解救所有市民: E制暴乱份了

## # 164 元 # Ar. Threshold Research Cente



任务简报:武装份子占领从塞干 细胞点降技术研究的大学研究 所。研究所里还有值班的教授和 研究生 任务县压制所有的武装 份子,并解救被困的博士和研究

任务目标: 寻获公文包; 逮捕恐怖组织首领 Jean Trouffant:解教 Theodore Sturgeon博士:解教所有



敌人口特有数 多身有动弹衣,建以客带谁引 弹, 上角枪上连用 MPs 配尖头弹, 切换到三连发模 式,,这有味着要人升杀戒。本关的敌人紧质较高,不 容易屈服投降,因此在警告之后不必手软。

任务开始冲到大厅, 注意大厅后面的门, 派网 组队员守在两侧、走廊里的敌人会推门进来劫持 人质,迅速将之制服。走廊不要贸然冲进去 先親 察再走。先往走廊右侧滑即动物实验室,多扔缩, 弹,墙角和门后都要小心埋伏。在一层的北部是中 央工作站和低温实验室, 透过玻璃可观察到里面 的情形,派队员由两进门进去突破,主角守在窗口 辅助射击,屋内的氧气瓶可以引爆,炸伤附近的枪 手 层清理后往楼上走、敌人相对集中分布在分 析室里、两间分析室都有两道门。冰小型同时突 破。确定压制所有的枪手后,在二层分析平的桌上 找到那只公文包,最后仔细地清理战场,拾取武器

并捆绑城犯 ■







mid De

THE SOURCE STATE

**主意:非就进行美有空地为出现这事的小智术。这就是记录点(4)** 建玻璃系统时选择 Continue 就从这里开始。前某单里的 Save 功能只用来 记录卡片信息,如有遗漏卡片,只要以后从关卡列表中选择该关难玩。 到卡片后 Save 即可。也要记得最終技術。並至計畫S 吸水分类的部员重求的属学工



地狱火焰 Hellblazer

全藏弹枪缺少和部件 1: 7.x [

, 极下对应的方口辨明。成功 1. 教文撰有主文 (12),行成武 18 乙极而近极石键以整脚解决 建筑与从左方线缺的门板、翻过 、零促 跳跃的地方 只要走。

枪 法时有翼匠電上来将表物相 ] 进到一,房间,扩入 增惠量后拿







起代客 接到电





会见亨纳西

Finding Hennessey 边找到上海! 翻过铁丝网、踩死一堆魔鼠、爬!セ級 箱翻过墙来到停车场。靠近车辆8.11 候,突然所有车灯都开始闪烁,警笛 大作、煤炸市造设了附近居民的元 驾 接替哪戶出現了 看来有人坏了 成矩,存。不让像斯知 J 过个宁静的 变晚 停车场角落披到卡片 2,打开的 4 1 里找到弹約 水和トド 3 花し 万 前4 度里的梯子来到屋顶 1... 从 旁边没栏杆的地方下去,在巷子尽头 B. [ 边找到卡片 ] 借助旁边的木箱 翻注 3 寓、只见一群黑脸杀害了房 客 5 聚暗为掩护冲了1 束 使用点 保養法 O 键, 夜视 将它11解决 穿 是了占5 进入订面的仓库,在办公 卒斗楼梯下明暗处找到卡片6 办公

出去见到神父,得知被害者叫做埃 利丸 Han . 是个混种天使。警察已封锁 了现场 在康斯坦门准备潜进去前,神父 治·他·本廣法书——雷鸣(Samurae)



战士身上过用计划走廊 埃尔利尤的公寓

狱引魔人类

Elriu's Apartment (c. (1) (E. 4.1) 广,很知,施展时不能移动或被收入。 绕过栅栏来到楼外,上梯子进入楼上 桌旁找到卡片 9。厨房外架子上基卡 玩偶(增加从恶鑑那里能吸取到的魔 符号,在那里按 Shift 可以贴着墙横 移进人密室、找到增加生命上限的符 纸。在浴室找到圣水炸弹(Holy

走出巷! Water Bombs,投掷武器,我Cut ( 子, 在左边角 用),移开暗门,后面的密室墙上有个 落找到卡片 7。 洞,似乎是什么东西被拿走了 拿 ... 前进、在恶魔「钥匙和卡片11。打开上锁的房门来

一个警察倒在血泊中,他的同事 站内 劳 一切看起来几天异常,在 化甘度是"皂种苦魔 先要用否水蜂 边找到卡片12 这对伊人带着警察 上来了。康斯坦汀感到奇怪、因为意 片 10。冰箱里有水。在卧室找到女妖,魔一般不会这么明目书8、看来被拿 走的东西一定非常重要 神义与压性 埃尔利尤是公寓的管理员,大多数订



Sangre De Dio

且一样, 陶多色,刚离开。两只寄生。 5 資徒 エス控制了尸体。打倒傀儡后 控制に本 欠! 茶年 非じ瞳小兵、房。

掌到 小 強 起 引人 胸血病间里的水龙头处理 80 三回制现实 品 他生 任前、旁边房间箱子。有女领玩 1 直电冲来到有 图 事情的请求到 个大厅,在哪17 F 很多管子的地上在14 计点东内 道去前先到有力报到 方,这里有泄漏!卡片10。然后有人Ct,在大厅的客 的蒸汽。左边角、饮料箱上找到卡片 11 存 5 头的厂。 心前进,途中在《出后面的洞、穿过通道才到南京 神器 上上找到提升魔力的古代石板。前 被魔法结界保护,使用自戒可。 信尹 20升华 ]来到较多约房间。地上有两个旁边地上还有八个有符号的人格 蚁 下符号相同的方格、A.未就转到了方

一个),上前拿起神器,这时飞点张飞 ,重专些补价,电梯 《是卡片8。维 的虫魔出现了。把甲虫扔过去,趁亡 多前进 个整本储慌张张地逃了过 | 最的时候 | 三 多功强把 : 行散, 其 大花栽塌下来 快、藏在那里的魔法 计最多等它聚集起来了职会 儿节 八 书也拉了下来, , , 学到了"聚魔"。后汶家伙偷鸡不成蚀把米, 还奉献了 神圣霰弹枪的一个部件







储藏室里发,根管子旁的长台上找到卡片。 二. 现一个提示 ] 再回去来到泵房,拿到一把件刷个; 埃尔利尤的地下室 符号。在那里《私。回到天井打开那道门《乡华》、 Elriu's Basement # S.m. of . . 移动架子,后面截着一个尖叫甲虫 \* 钉枪(Cruofiet,F 滤1 本式器,钉子 ) 投掷武器,可暂时让周围的恶魔量 :器藏在蓄水室附近并用我的量点!

(Amityville Screech Beetle R 键切换 眩,可回收)。在埃尔利尤办公室的框 1以保护、你读到这留言时我 1 离耳 ; 子里找到记着一串神秘符号的纸。进 ] 世,现在重售落的价格自 元年千 人旁边的通道,拐到右边来到天井。 惜一切代价保护 Sangre De Dx f. 楼梯断了无法到法高处的门。把垃圾。开地上的盖板、下到发电孔室、天气 箱拉过来,后面是第二套的卡片 1。借了电闸, 拿钥匙开门出去, 再次来到录 助垃圾箱可驅到门口、但需要钥匙。『房外、现在可以安全走到旁边有水印 回到通道里, 前进来到一个房间,地一过道里,尽头的门破坏了无去打开 上多处地板会掉落, 角落是泵房,旁 [ 边一堆小盒子后是卡片 2。可以从泵 1 上有个制。先到泵房找到 5 5 6 年 房门上面翻过去,但最好从地上的洞 (过通道来到破坏的门后,地上有装 掉下去。走下台阶,旁边门后是另一 着水的水瓶,

刚搭电 条通过泵房的道路。翻过前面短点。 以回收)。(有一张重新写笔"我把神



紫、但该书具 6 在地狱图书馆的具古文献区才有。

比曼, 他说过可

射标玻璃拿到中间的魔法书。学到"捏着" 人名地址 超上的子列前 1. 5 \$ 开门出去问到一层。再来 节的裹尸布"(Shroud of Moses,对付恶

问去见到"到"楼,进入"IT Lab"区,在桌上找 资料提及。在一门,消灭恶魔,把小柜子拖到书架劳, 《恶魔的产生》、顶上有卡片 5。再把柜子拖到对面提 Memorial Library 也 许会有线量示符号处,爬上去射碎玻璃翻过去

地上有端水,通过过道到另 房间,把小柜子挪到旁边桌子旁,靠 来到这一工 在接待台上找到 书架放着。传送回地狱、爬上小柜子 套设在下去研碎楼下的玻璃纸板,一的水瓶(10円),把小柜子擦到有 线上去落头 5 · 桌上找到卡片 2。 那滩水的房间 第五 5 来的那个窗口 "T. T. Hunger" 1" A # C. T. 1 . 164. D . 18 h 1 / 16 19 4

磨着各效的炸弹)和卡片 7。再问到 1 上四层 这时巨大的火龙从下面。 现实,把小柜子推到门边,传送到地。 负 程上小柜子部了战战的门。出去上 Kan-Gore。等它嘴巴张开时朝那开 躲开进入旁边的门,找到水和卡片 [ 后会友社撞牵矛。的毒孽、这样「 6。出去进入另一道门,钻过地道、拿 动空间更大,也能导到更多种的 加 到哪火武器"龙之气息(Dragon's ) 重要的是坑边的水、和安 "食料" Breath ", 解注 - 堆恶魔(尽情喷射 1 下去。 苦战之后终于拿到了书,还有 吧 用完了写一置会出现弹药) 前 着 神圣霰弹枪(Holy Shotgun)的最后

在中间处找到卡片 9。推开提 (使用水瓶离开了堆狱 示符号下的 6架找到卡片 10、石板 1 和"反弹石头"(升级手枪子弹)。进 上找出线索、他说神父在埃尔利尤尸 \* 新地 计 A 至由 梯外 斯特 经 网 嗯 》 父有 了 音信就 让 他 到 那 里 去

深坑钻了上来、它就是书的守护者 #. A 像 F 87 年 1 上翻过去、下楼找了一个部件。再拿到旁边的水瓶准备 到此补给和主: ",上三楼,架子上了 离开。这时火龙又钻了上来,朝康斯 有卡片、 然后令至水瓶回到现实。 超汀背后喷去火焰,在那一瞬间,他

体上找到了什么线索。康斯坦汀准









停户房 The Mortuary

**货 记得 与用人对新门 ] 在关**理 2.将她有人付到例也 从二十九六 或转换门车21酒水装置 医型型电平 个。"休,个孩子过电梯,技术能够用 到几日 在接口打手找到下户名 板 正 送手 个女警带人赶到,将康 投發二毛杖 长门礼开入中《节 斯州子建铺

6. 月尼有餐更購。 宝田中书包 补偿 U全, 克克, "神人 他说被守, 1约在 这里,没有意义共工了! 种文化 直, 十月人和最有当中 来到过道尽 九十八 人名姓在蒙汉的 保护 告令 种义技术英正看进了过来。他 3. ( ) 建能也能 ( ) 火质魔, 经过样人 治,在官出来的走廊里找到卡片与和 '反弹钉子'进 步升级射钉电子 禅 故斗结束后- 发人球毛来打破 自尺不少恶魔,在尽头找到了水瓶。

何到现实 翻订前面的铁空风 转订拐角,尽头是协下的基备室 4 有经过车房区域, 在左边的车房里 地狱 在左边宇房中找到卡片? 前 进验到了会传送 扔火球的新品种 Q 夹好 到楼梯口, 火把下面是卡片

5 直上楼梯, 尽头处是卡片 9、 摩西的裹尸布、符纸等 然后下楼 进入走廊,路前进,途中在一处 走廊 肖天柳庵, 左边角落里是卡片 10 最后来到 间房间找到水瓶

1. 左讲人榜待零,看到安古拉被巫 警点 企 康斯坦 [ 嘲弄恶魔吸引了 学们的 3 单方 准备好后按开关开 1, 悉魔进来、将它们解决。在外 血角落饮料机旁找到卡片 12,然 6.从正门窗开





会见帕帕 Journey to Papa Midnite

护手腕纹身

康明加,

生期此分。广

1° 表所用,准备去飞机相。P., u Michigan SWING

魔 等亡司经下来准备物大环识别 过酒吧门目有侧礼铁湾网、来到乌 吴路下 在西南角倾倒的垃圾1个 石板 女妖玩偶和小片3等 上去到 为 美铁业网隔开的场地。, 再次 五败压魔 当棚上是大片 4, 妖门趣 1尾顶 跳到另 屋顶上,在管道心 面的片级斗力,前进来到一种独。 的平庸外 卡车旁边的窗口上是卡 片 6 附近的监技室里找到卡片? 然后同来框】卡车,至屋顶,各人屋

n 箱子后找到符纸和 爆炸针"引 型射1. 核子弹, 再次爬上房屋, 排 色广告牌,跳到九 屋顶上,再配缘 找到, 区片 10 里面房间地 1 是 个 符 : 南与周个方向有罗马数 / 必 在在军事主施法、武士在并使用。中 针方向每个键都按与罗马数字相符 . し 4 完成」 - 只有異志魔犯 康斯坦司帝到了 小块\*\* 地上: 「性,,来到篮球场 [、遇到了新的 級人 如忍者般的机敏廉 行动 如 1. 好在它们比较脆弱,只要不停 校司建到机会用霰弹枪轰杀比可

帕帕告诉康斯坦汀,地狱博物馆 中共同與有到了比曼翻译那本书。康 康斯坦汀质问他为何杀死埃尔利 九.但他不答旦出言不逊,俩人就要 动起手来, 帕贴提醒他们这里是中 2 地盘,不要坏了规矩,双方这才罢手

とど 在角落的 面補 上找到卡片 11

唐升箫球场,前面的垃圾斗后是卡





第13分局 13th Precinct House 坦 丘布 事义 5.上翻来才发现的 淡话笑然被欺竭

入杀宋的 4恶魔,现在可以进入走

八人系元的大批互磨 东北角亦公星 今屆间 朝到铁经同片找到了叛私卡 43 行到办公区,进入警长的办公

拿起青龍者 Parger, 等, 射手手 传爪 巴魔 ---史前巨兽撞破墙壁牙 了工术 官唯一的弱与就是双自和购 沒好裝备, 山房司 任前走於江 辭, 我民会开人 它最限的招差把索 B 担 下发过去尽情蹂躏 一到这时就 到走廊的 法、进入认人的房间、自 曼赶紧持对声不断性的胸抵消吸力 点及空后在办公人接到卡片 4 根可 愈尽头的臼,这里有饮水机 青人 7 航人 7. 才的 F 战中 三经拿到了 和特







Hell's Museum

进去是一条长长的坑,走到提 语间在椅子上找到卡片 8. 来到 过道,右边又是一条长长的坑 先扎 开左边的暗门,里面有卡片9。到坑 边扒着墙移到对面。前进来到效有 Sotan 封印的房间。角落里是卡片 10、地上有很多按钮、瑞工有气福店 间的示意图。 真现状 个下行到其中

-幅有一格在例光 野トけらら図 的按钮(默错:"全招表支票 轮乳 另一幅图有闪光、这样部下到 " 卷 钮后解除保护,拿到封印 点去解析 第二道锁,火球打开了西边的。[.

进去挤过岩石与墙壁 8.8.1% 石堆成像迷帘的布局 推扑有条: 出道路,把一个石块从角系或《旷 路线挪到了对角的地方,几至时间 劳边的飓圈上,自己站在另一个: 面,解除保护 拿到封印出去解刊 最后 · 道锁 进去先到后面拿到卡 M 12. 然后取得词典

, 毛元子 称开第 道德, · `人应 飞来砸开了上层西边的一个人口。 1

南角找到卡片。 1。 进去来到内

必须先解除强

力的黑魔法封 6. 钻进入口旁边提示符号下的窗口。 帮内基卡片 3。从右边的台阶上去、径 百往前落下去, 残破的墙头上是卡片 : 再从左边的台阶上去。落下去到一 个业洞里, 文里有女妖玩偶, 德西的寡 尸布和卡片 5。沿路出去就来到北面 房间。打开提示符号下的暗门、里面有 上 卡片 6, 把石块推到中间处 利用 208

过火圈,拿到魔法书,写到 电4" (Confisson, 独 寸护, 个里版 3 龙 L.

的样子。在其它要像政主学

是史前巨兽的石像。准备好以后上前 拿取封印,消灭巨兽。原先雕像位置 附近有卡片7(和下次一样,可能在 战斗中就拿到了)。之后从出口离开,





20 Lanes

觉,看到恶魔 人群当中。康斯

康斯坦汀、坦言

她需要帮助,她

屋发现比曼被告、患境拿上了十十 康斯坦丁知道些量的下 个目标是 安吉拉,她的手腕切身是撒点走,得 蒙(Mamzoon)的對戶, 他用词典观察 [ 都本 5、1 面写着"当梅蒙过来统治 给神的祭品和物蒙的行志将公开中心小房间,请告日人居然是天使代装 AD "虎话间安吉拉走过去查看说" 曼怀中的纸条,这时有翼恶魔穿丝涛 地掠走破窗向去 消入屋内のも電 1 是卡片7、椅子旁边急卡片× 前进 后,康斯坦订查看纸条,至来、曼。 死给他留下了最后一件礼物 心藏在 这栋建筑阁楼的强力癥法"石像鬼"。

安吉拉来找 提示符号处贴端进入密车,执下 ! F. 和卡片 2。出来从 伯 · 原 4 场,穿付付道,打碎玻璃借业等了部 城上人工作 前有有两条路,先去任 2 可求处饮水机劳尼卡片了 然后 五× 边 同样基。11 血量进入。米 到一车间。堆箱了业技到十十0 公 过一个小房间到另一车司 若人一批

床头柜上找到卡片4 下楼来到保龄 1 提示符号处船端移到箱子后 到过 球场, 肖天大批恶魔。在游戏机区域 医甲头松包干片 1, 唯十每子来到

比曼留下了·个谜题。这里要; 把五根大结烛都移到五星阵上,如《 果蜡 也 医部 的 箭 头指向 了某个 等 保护, 象到了 廢法书, 学到"石俊 5 旦就是绿地上的线吻合,就《 51、故点然,同时它也会把所指向 5 2, 点影点燃 女果 根蜡烛放在已 经被占据的占上,它就不会被占例 単、基本上主要能入的方向有基线 要把指印は个市的蜡烛暂时移开再

燃的蜡烛如果被指到就令天掉"认 鬼"(Garrovle, 让周围的敌人暂时 变成石像 再改去耐会格耳打碎)

消灭一些恶魔后, 天使长加 百利出现告诉康斯坦汀、是巴尔 萨扎杀了比曼, 他是有几千年烧 为的强力混种恶魔, 但有一种叫 做"消耗恶魔"的魔法对他很有 效,这魔法就在地狱神殿里藏着



批恶魔。左边



地狱高速公路

Hell's Highway 再消灭一些恶 魔后绕到那里。 洞,火球飞来在路面,上砸出的大洞

当新坂到下げ、市左走、找到一些 补给 在在上提到上上3 然, 11 元 · 中科尔是卡片 4、绕过前面的汽车 接近斜坡、两个刺魔把汽车丢下状。 办了·过来 上去,从大巴旁挤过去,拿 包卡 + 5. 爬上麦驾在肠处的油罐车。 赶紧跑过去。我在不能再回头了



前进,消灭 引 和隧道口上方两个也魔远远地投掷 | 卡片 6。穿过大隧道是左右两条数 上方的柱子间跳跃,先跳到4.1% 找到裹尸布、爆炸钉和卡片。 排件 前进、右边一处残窄的路面上有州瓦

> 各国保护魔法和龙之气息。出了通11 Y 1.2前巨兽撬开汽车冲过来。 糕近坑的墙边找到卡片 10。到另 51. 的脸朗, 的. A. 有不远处是一幢 建高,左边的挡板后提卡片11。进入1 上次青人远古巨兽,靠近出口的地方 1 1 1/12。前面是一幢摩天大楼、消 |



入另一侧的过 Hell's Temple 道,尽头处是非 石块掩到提示符号处稳到上层,把雕 修缮下去 下去进入碾开的程 智寸 也道我到卡片 3 进入里面的房间, 、 个 奶 拴 才能 开 保 龄 疖 的 门 ( 順 序 无 多, 来要尽量少受伤,另外也把像

先从北面的那把开始。这是 "of T 试炼(Trial of Death)"。进门 见了, 旁边端上是 乐塔罗牌, 新 机式功 若是恶魔图案就会出现两 人 这种严敬 下 外下口会旋转形 双了仰确定下 《格案就是死神 P 可这些再来一次 都翻剪后桌子

椅子。下一个是'关使试炼(Trial of Anael)"。这次来到有很多门的走廊。 前进至路口,在黑暗中消火 批告

和三叛水。回到路口往对面走,在尽 引 筑内 前进,钻进右边的洞平 4. 3. 4.

机攻击远古巨兽。之后快速解决剩下 ) 倒。回去途中钻进制:取代五板分 · 7 取母州往后一路系回电梯处。

Fort & M Till A. 1 18 . A. D. D. F 8 私人都是以美國有有效之前 大球角 医 至至一瞬只有点等点 學院 就在不堪下我到上的中 到世流。 有条件包支好所信 然。即上除了 北下开至了街上现基础 亡1.分詞 北北条件港與市、抽下大。 1 。 器治療堂務所 转售 學性, k1 t 上本年、1九 7.1合版15 当上人去 看相子答思問,·[]社,(+):)

Temptagon \* 米到 本1 \*mmx\*\*\*

头处找到卡片 6。回到路口有拐、不要 1 口。进入右、 かご単 在でより扱き 理会反复出现的恶魔,冲到尽头来到!开关让房间恢复正常。许!也魔一个 到盆路口,往左走进入有忠的房间 两只机敏魔 最好"混淆"一忍者,趁上 过道板动另一个开天江内间年5年 的基者, 再未对付巨兽。之后找到卡 [到了岔路口爬上 '九年之 开] [4] 接着是"恐惧试炼 (Tral of 后,大量系磨出现,主要是僵尸点

> Pari · 未到用于正人以入窗。拿到 · 有装售等 绝过入沙里(汽车)





雷文斯·自宾院 Ravenscar Hospital

节 大新禮權的 打 ] · 去、予榜時 · · 4.1°. 我并发现机造作14.2° 1 ·阿、新子为我的并并引 / · · 1 7. 解决旁边房 . C · · . · 警卫尸体上找到警

, 1. 大冶于重点到底头, 以里面 整 世上, 进去在控制台处打开他下室

汉诗看到1. 直利带着两个护士 生年早上大主的爱 '粒膜之路

进入11、避开办汽穿过过道队员 \$44 七、利用石块化十大把十字集 F 4 A. 把水变成至水 从方 道 ] 击,上楼梯,涂中按增上开关打开两 水装置可以削弱恶魔们、之症从整 17室外面经过,进门在右边的储藏 的门,在病房里找到卡片 12。进入治 疗室面对大量恶魔护士, 先把酒水 装置打开,在惊叫声中迅速解决它







Registry, Inc.

角的房间投到 女妖玩傷 来到

机找到卡片 2、上决一带系讲来的系统 在肖像部上( 子上是卡片 5。对面办公室有爆炸钉、 植子上是卡片 6。里面的储藏室地1



策略

The Reckoning [6] ] 技种工

西湖,天花板料1。 5路、竹厂 司 1大 用水瓶回到现实。出了储藏室旁边有 间,桌子上找到下片11.然后把雕像 稅,到點房间借助避儉維討職碍,上楼 43 台班、別日、り、ET ... 卫工资晚 线压付付有效资源 从。 1. 3 & Demon Leen & A 12 天那些有翼恶魔来获取魔力,再次施 展"消耗恶魔",如此反复。

巴尔萨扎供认, 他们拿走矛尖 是自为它首被铜头子害耶稣 上值



水疗室

9节备了1



水疗池 HydroTherapy Pool at 15 %, 98 % ,也是人,也拘实,搭上了, 作她没有 \* 明城「我記下了! C\*11地声片 简单,用一个饥饿(Hunger)维住她, 发动龙之气息猛烧、很快烧鸡就烹

们才会再次向主寻求救赎



从水池传送到地狱, 只见梅 3.也的水、然后他展妆卷 元1、控介地,,把它捡起来作 马拉群类武器 梅蒙的攻击设计 **么 奴物 1 能 1 暎 许 多 图 章 简 人** . 么贴近它等它 看地 7 划使用 于,将它高伤,拔出矛尖,搜机会 西州 、1此"文、梅蒙赞完了 康斯 申"嘲弄在人给中挣扎的它:"小 f. 已得告诉你爸是谁把你给送回 七门 '梅蒙外后 訂百利人出现 7. 微笑看说, 切都是主的安排, 医为世人已变得太自离, 沉溺于物 质 豆有当恐惧来临时, 低们不会 析特 才会信主 ■

#### 游戏中报【Ct+1】+【·】进入抖制台,输入下 列代码并回车获得相应功能;

刀枪不入被式 安选技术 /Scrap.SetMonev # 获得指定数量 # 的会钱 套得指定數量 4 的生命 设置游戏世界的时间消费速度指数。 /speed # /freeze 族结除玩家角色外的所有目标 解除目标准结 游戏哲停 /00 保存当前游戏进度 截入之前保存的游戏进度 【测试:有效 PAGAN 提供 A】



## 新戏中妆【、】键:∴人称生, \*\*, 输入下列代



#### 《测试:有效》经编辑部实际测试通过 测试. NA 〗未经编辑部测试

如今明成纳成本个方板近十分,1

【测试: NA PAGAN 提供 A】

#### part he a way

मित्र के जिल्ला कि हैं। Chaos Theo

启动游戏后首先创建 个新的个人资料 (profile)而非默认(Default)的资料,之后 在游戏中保存 次进度,退出游戏。

以任何文本编辑程序(如记率本程序 Notephad.exe)打开游戏资料目录中以练所创 地的个人资料经称命名的.ini文件,它通常位于 报窗系统的资料文件目录 Documents and Settings% 作 的 系 统 登 录 用 户 名 >\Application Data\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\portiols 中,

在这个配置文件中,找到 些尚未绑定功能 的按键,如"F1="、"F2="之类,将下列代码填写 在选定的按键后面(注意等号前后都不留空格), 保存此文件,重新进入游戏并读取相应的存档,即 [ Wist NA PAGAN WA A]

#### 霹雳小组IV

以任何文本编辑程序(如记事本程序 Notepad.exe) 打 开 游 戏 安 装 目 录 SWAT4/Content/System 中的 swat4.nni 文 作,找到[Engine.GameEngine] 这事学符,在 其下省 行:

EnableDevTools=False

EnableDevTools=True 保存此文件,进入游戏后即可按【~】键进入 控制台,输入下列代码井回车获得相应功能;

behindview 1 第二人称视角模式 behindview 0 主视角模式 god 刀枪不入模式

open X 直接进入指定地图名称 X 的场景, X 列表如下 (其中 MP 为多人游戏场景, SP 为单人游戏场景); MP-ABomb

MP-ArmsDeal , MP-AutoGarage ! MP-Casino

MP-Courthouse

MP-FairfaxResidenc

MP-Hospital MP-MeatBarn

MP-PowerPlant MP-RedLibrary

MP-Training

#### SP-ABomb

SP-ArmsDeal SP-AutoGarage

SP-Casino SP-ConvenienceS

SP-DNA

SP-FairFaxResidence

SP-FoodWall

SP-Hotel

SP-RedLibrary SP-Tenement SP-Training

> t\_splashscene 【測试:有效 PAGAN 提供 A】



#### 游戏中按【Ctrl】+【Alt】+【~】进入控制台,输入下列代码并回车 获得相应功能。

god 刀枪不入模式 隐身模式 notarget 获得所有武器,弹药和护甲 give all 弹药全满 dive ampo 护甲全流 give armor give health 获得 Shotgun give weapon\_shotgun give weapon\_shotgun\_double 获得新型双管 Shotgun give weapon grabber 获得新型 Grabber Gun 获得手瘤弹 give ammo grenade sma 获得 BFG 9000 give weapon bfg give weapon chaingun 获得 Chaingun 获得 Grabber give weapon machinegun 获得 Machine Gun 获得 Plasma Rifle give weapon plasmagun give weapon rocketlauncher 获得 Rocket Launcher

1成 个"被遗忘的"骷髅怪 spawn monster\_flying\_forgotten 生成另一个"被遗忘的"怪物 生成 个账形怪物 spawn monster\_demon\_d3xp\_bruiser 生成 个僵尸 生成一个普通保物 spawn monster\_demon\_vulgar spawn monster\_hunter\_helltime 华成1号装条径 spawn monster\_hunter\_berzerk 生成 2 号腊系怪 spawn monster\_hunter\_invul 生成 3 号岩系怪 map game/deltax 在 Delta Labs map game/phobos\* 在 Phobos Sector 开始游戏, # 为 1~4 区域 map game/erebus# 存 Erebus 开始游戏,#为1~6区城 在最终 Hell 美卡开始游戏 map game/hell 消灭选定目标(若未指定目标则玩家角色自杀) kill 消灭当前关卡中的所有敌人 killmonsters killmoveables 消灭所有移动的敌人 exit A quit 退出游戏 【测试:有效 PAGAN 提供 A】



## 恶人谷 剧情任务

#### ▲ [ 触发 ]

至恶人谷入口往恶人谷移动, 即可 接"触友"任务。 【小鱼儿呢】

先至李大嘴钱庄(33,123)寻找小鱼儿。

【勒索?! 】 准备好一千两交给李大嘴保管。付

出 1000 两、经验值 500。 【杜杀的训练】 去杜杀屋(66,142)找小鱼儿,小鱼

J.会被杜杀打伤,送至万春流药铺。 【万春流的药材】

翎万春流(61,113)至昆仑草原取 得血褐医治小鱼儿。

1 到昆仑草原与不明占神兽 (92,16) 对 话会自动产生剧情。

2.将血褐带回去给万春流(61,113)。经 验值 1000、银两 2000。

【小鱼儿的打工】

去哈哈儿酒馆(57,123)找小鱼儿。 【无赖的小鱼儿】 1. 帮小鱼儿买一件衣服给客人。 2 悉人谷道具店(103,148) 买一件衣服

花费 32 两。 3 回哈哈儿客栈 (57,123)。经验值 1000。 【探视少女】

去万春流屋(61,113)探视少女。 【改造少女计划】

2 去恶人谷道具店 (59,119) 买一把小

刀、10 朵红花。 3 夫极系殊道即得百草浆(45,74)(恤 图北方、有能头标示)。

4 回屠娇娇房 (18,144), NPC 屠娇娇。 花费 352 两 (买一把小刀、10 朵红花), 经验 500、1050 两。

【村民的抱怨】

1从屠娇娇房中出来后,往恶人谷广场, 路上会触发任务。

2 去恶人谷道具店 (59,119) 买 30 个种子。 3. 把种子拿给村民 (民居 10,129 痞子 蔡)。花费 960 两、经验值 300。

从民居出来后,往哈哈儿客栈,路上 会触发任务。

打听消息 找阴九幽(59,147)询问 谷中异状。

【兽骨练功】

1 替阴九幽取得 20 个带肉的骨头。带肉 骨头请打狐狸(探幽道)、狐狸精(探幽 曲径、星月山道)、幽灵狐狸(探幽曲径、 星月山道)、幽狐以及妖狐(云梦湖)。 2中阴九幽居 (3),147)。 经验值 1210.银两 1810。 【安慰禅月】

至万春流屋(61,113)安慰禅月。 【禅月的误会】

至哈哈儿客栈(57,123)找小鱼儿商量。 【五乘的召唤】

去哈哈儿客栈(57,123)观察状况。 【月牙之玉】

至极恶狭道寻找月牙之玉(16.80) (地图左上的宝箱)。 【结束?!】

将月牙之玉带回去至哈哈儿客栈 (57,123)。1000两、金叶子×3、引菱符。 【犬神报复】

1.至极恶崖帮助小鱼儿,走到底点犬神(极 恶崖 27,30),会传送到不明空间打犬神。 2. 打完出来后点犬神第二次, 开始跑剧 情。行血活气散二瓶,追随小鱼儿,至藏 海村技小鱼儿。(恶人谷出→恶人谷入 口往下→至昆仑草原往下→至青海原往 右下→繊海村)

th.gameflier.com cn

简明任务全攻略

#### 一般任务

#### ▲打小人

获得奖励: 经验值 2720 点、金钱 1300 两 任务步骤:

L帮花仔丁(84,118)将百解灵符拿给拜神 婆(71140)。

2 拜神婆会谱你去道具店找伙计从万 春流屋(57.59) 拿香烛。

3. 再去客栈 (58,122) 找小二盒水果。 4小二会叫你去民居(21,132)找玉兰拿苹果。 5.拿好后回去找拜神婆 得经验值 1000点。 6.回去告诉花仔丁, 得经验值 172 小 和金钱 1300 两。

任务备注:此任务有后续任务,后续任 务为【花仔丁的拜师路】。

#### ▲鸠片鹊级

获得奖献: 營薪值 34.017、金钱 27.0 两、 珠目露与两个

任务 心瑕:

1到悉人谷(62,140)找丸子爷爷触发任务。 2. 帮丸子爷爷找神偷摘星手(41,114) 借万用钥匙。

3. 上星仑草原两南打暴躁腎马收集 10 个特级精钢。



4.将特级特钢拿给神偷摘星手后他会要 你三个时辰后来找她。

5.过 个时辰后再去找神偷拿万用钥匙。 6.带着万用钥匙去找丸子爷爷(62,140)。 7. 去找邓猛 (9,146)。

8.再去通知丸子爷爷,获得经验值 1400 点、金钱 2700 两、三昧甘露丹两个。 9 将钥匙还给神偷摘星手,即可获得经 验值 2000 点。

\*量身订做棺材板

获得奖励: 经验值 2720 点、金钱 1320 两 任务步骤:

1. 跟客栈 (57,122) 无赖周象对话后, 要 求找木头5个铁钉 组。

2. 找道具商人(102,146)买木头,再去 武器店(33,139)找伙计。

3.伙计请求送信给季云(13,145)。 4.季云会要求转传口讯给伙计,回传后 可得铁钉一组。 5 回去找无赖周象可获得奖励。

#### ▲解决偏头痛问题

获得奖励: 活络养生丹两个、经验值 2720点、金钱 1250 两

任务步骤:

1 帮徐老头 (8,143) 抓药, 到药铺 (61, 112) 找药铺郎中问药方。 2.郎中请你找顽童(16,115)要研钵,付

50 两可得。 3 回去找郎中得到活络养生丹及五苓散。

4.将五苓散交给徐老头可获得奖励。

#### ▲花仔丁的拜师路

**获得奖励: 经验值 3425 点、金钱 1580 两** 任务步骤:

1 找花仔丁对话,要求取得金牙 35。 2. 打假欠丐 (青海原) 或无赖欠丐

(极恶狭道) 收集会牙。 3 回去找花仔丁,给他 35 个金牙,花仔

厂希望你帮她跟伸偷牆星子说好话。 4.与神偷摘星子对话,要求天吃星做菜。

5.找花仔丁,他会要求你帮她取得青蛇皮5。 6.找天吃星做菜,等待时间1个时辰。 7. 将姜丝青蛇皮带给神偷摘星子, 要求 拿给乞丐邓猛。

8 与乞丐邓猛对话, 失去姜丝脊蛇皮。 9与花仔厂对话领取奖赏。

任务备注: 若接了鸠占鹊巢任务, 须先 解决,与摘星子对话内容才会改变

#### ▲隐世高人的秘籍

**获得奖励: 经验值 1400 点、金钱 1215 两** 仟务步骤:

1.至恶人谷村庄找隐世高人(110,131)。 2 去昆仑草原西打卷毛羊、昆仑草原东 打顽皮猴取得地图之类的东西后回去 找隐世高人。

3. 到恶人谷口 (54,35)、昆仑草原





(109,22)、昆仑草原东(108,44)、昆 **企**草原西(67,81), 寻找秘籍碎页(在 箱子上点鼠标左键)。 4回去恶人谷村庄找隐世高人。

#### ▲秘密组织出暗花

获得奖励: 经验值 3000 点、金钱 1800 两 任务走骤:

1 到恶人谷市集找上忍•疾风(49,32) 2.往右上方处传送点进去白马林

3.进去要打三头目和怪,清完方可进入 白马林广、道。

4进去要打 头目和怪, 南完方司进入 自乌林石 道。

5进去不识院。 6年去找上怒·我成

任务备结: 1第3阶段的怀是虎、第4阶段们怀是 花怪、第5公政的怪是自人花,要注意 花怪和食人花都是构动攻击的。-2洪虎和二头目会刀背打。三头目会洒沙。

3. 第三头目的项上人头会掉在最后一 刀打死他的人身上。

#### ▲智能难成

获得奖励: 经验值 1800 点、金钱 1020.两 任务步骤:

1 帮上官二小姐送伤药去给成二。

2. 帮成二打狐狸骨头 30 个去给若梅。 3. 帮若梅传话给梁公子。

4.赶上上找成二

5 通知上官二小姐。 6.再回去找成二。

## 剧情任务

#### ▲【神秘的机关人】

1. 在天外天跟魏彩衣说话他会叫你去 魏南风的房间。

2.进去之后点机关人会有剧情。

3.找易厨子拿食物。

4拿到小笼包后回房里再点一次机关人。 5.剧情之后魏南风会叫你去打30块木头。 6.打完之后给魏南风可获得奖励。

任务奖励: 经验值 1500 点、金钱 1500 两 [人面桃花]

1. 继续点管家机关人后英儿会出现并 请你去桃源境摘桃花。

2. 到桃源境左边的苏樱仙居点苏樱会 有剧情。

3.剧情之后苏樱会准许你摘5株桃花。 4. 去桃源境中间的中原密医后面的花 丛(25,25) 摘完 5 株桃花后回到天外 天机关人房。

5 点机关人跑完剧情后获得奖励。 任务奖励: 机关木人一只、经验值 3000

点、金钱 1200 两 【将功折罪】 1.完成人面桃花后去拢糠麻衣它会告诉 你他的武功都是从师尊更,牵引者的 2.在天外天大厅技到魏二市现基情。 3 之后魏无牙会叫你拿" 司模韻"去绣玉 谷岭碧古衣。

4 在添玉谷东 54.61 找到號青衣后任 务完成

任务奖励: 添贴值 351m 点、金钱 2500 两 【魏青衣的托付】 1 国读图 支空镜青衣后,他会叫你去打 

? 在"秀, 谷东搜集2、介加编碎片。 3搜集 之后 上、 找起青衣会有剧情, 然 后马四人外天找魏京说话就任务完成!! 任务备工 小笆 计制度类常会植情报碎片。

任务奖励: 李江直40xx 点,今钱 28xx 两 【祇仁小仕火】 1 技师尊介在美势。

2技能从人 也去移花出 3 科林花 0 左廊 10.66) 技文光 轨道

至5和密度如果, 4, 三外人找魏京, 长气电路。

作务奖· 纵脉搏 4mm 2 今錢 25mm 两



【抢救魏南风】

1.到,桃花源找苏樱触发剧情。 2.回到天外天地牢找魏馈洋,救出魏南风。 3带着魏南风回到桃花源,找苏樱说话

4种1、子以机器分储材料(水锅和 有一个)。 5给苏樱灰铜矿石后,剧都对话完即完成任务。 且务奖励精工经布衣 付置公价 481.11 【魔书《暗之册》】

1.找东樱触发剧情。 2.回天外天魏南风房间拿回《暗之册》

(书在房间书柜的问号处)。

3.魏黄衣会来阻挠你将书拿走,发生将 书撕破的事件。 4回到桃花源找苏椰触发剧情后完成任务。

任务奖励: 金钱 1000 两 【生命之源】

1.跟苏樱对话,触发剧情后,南风为了 修复英儿需要蜘蛛血魄跟秘影石。 2.到密径打幽灵蜘蛛取得蜘蛛血魄、打

上拨鼠取得秘影石。(任务中的对话提 及秘影石是密径独有的矿石,通常是在 "深入地底活动"的"工拨队"身上才 找得到。)

3.回桃花源给苏樱完成任务。 任务奖励:经验值 7000 点、金钱 2500 两 【玄灵膏现世】

1.先去找魏京说话。 2.跑剧情(魏无牙让门徒吃下玄灵膏)。 3.剧情结束后回桃花源找苏樱。

4 指苯椰对话。

5 英儿会失常攻击苏樱跟魏南风。 6.与英儿战斗(目前的板本也会停约十

科才能进战斗画面……」。 7战斗结束后魏南风带英门逃走找苏樱对话。 行务空間: 绘验值 4000 点、金钱 1000 两

1 到研弄境技多楼。

2 等級 .5 以 .. 芳樱会传送你进入平 行空间技器内区。

任务支领: 八計值 4000 点,金钱 1500 两 任务备注:子可予问电[有机关铜人以 及节 。 机天铜人为主动怪,建议玩家 等级到 定程度再进去打

【落失略、】 1与棘引及引起

2 与外機 打き 支元任务 任务奖励. 人行 # 卷 21 个

【人冬有な】

1.到无牙房找魏京。才 心缘 七牙。 2. 跑完剧情后, 去找按麻衣付话, 麻衣 会送你一个上洞匕首。 3.到桃源境找苏樱寻解到, 苏檬会压停

两日后再来找他。 4.两日后回去找苏樱即可完成任务 任务奖励: 古铜匕首一个、经验值 4500

点、金钱 1200 两 【寻找魏无心】

1. 首先先去藏海村找汉人珠宝岛、17. 123) 他会要你去找隔壁的马高问。 2. 之后再去找同样在藏海村的塞外老 驼(48.111)问消息。

3. 之后去昆仑草原西南打野马帮塞外 老驼取回破甲刃。 4回去找塞外老驼。

任务奖励: 经验值 5000 点、金钱 1250 两

1.去恶人谷找苦面儿(104,140):触发任务。 2.到昆仑草原西的岩石旁(101,53)取 得新鲜薄荷。 3.之后帮魏晶灵打山羊取得 10 只羊角

回去恶人谷找万春流。 任务奖励: 经验值 6000 点、金钱 1300 两

【清静之石】



1.万春流会请你等3个时辰之后再来找他。 2.到青海草原东南打青竹丝帮万春流取 回清静之石。 3.回去找万春流。

4.将清静之石投入湖心(恶人谷刚近来 那座桥中间的问号处)。 5 回去找万春流。

任务奖励: 经验值 6540 点、金钱 1460 两 【追查真凶】 1.到哈哈儿客栈打听(找哈哈儿触发)。

2找阴九幽打听。 3. 阴九幽会请你到昆仑草原西打山羊 取的 25 个羊头骨。 4 回去找阴九幽。 任务奖励: 经验值 10000 点、金钱 2200 两 【真相大白】

1 至屠娇娇居找屠娇娇触发任务。 2.至民居 (9,127) 内找痞子蔡。

【无心之争】 1.至极恶狭道找魏无心(67,66)。 2.与魏无心决斗(打死 只即可)。

3 与魏无心再度交谈。 任务奖励:经验值 74NI 点、金钱 2200 两



一般任务

#### ▲治痘良方

获得奖m: 经验值 2280 m、金钱 1140 两 仃各少職: 1技線1 80.177)按任务,他会叫你 表标/ 潮島中(17,138)。

2 找注 前1中广他会跟你说点要鲜刺了 能排放上

4 打巡巡路取得 to \SPA后门来找魏 1 可获得判断。

#### ▲落花行意

任务解说: 数年前的移程篇大战令魏黑 衣(24,139) 对移花宫的南东(10,80) 念 念不忘,希望能再见到她现在的模样。 任务步骤:

1 找魏黑衣他要你帮他去移花宫找莹玉要 画像。

2到移花宫找莹玉对画完后可取得画像。 3.回去找魏黑衣可获得奖励。

#### ▲超补蛇胆酒

获得奖励: 经验值 6200点、金钱 19200两 任务步骤: 1 找魏茶衣得知他需要搜集 20 个蛇胆

以及5瓶白干。 2 找酒老六要买白干, 得知已经全部被 黑鷹买走。

3.到天外天二号道找黑鹰(13,50)获得 5瓶白干。

4 到大地图打蛇类怪物可取得蛇胆。 5. 将 20 个蛇胆及 5 瓶白干交给魏茶衣 获得奖励。

任务备注:此任务有后续任务,后续任 务为【手足与衣服】。

#### ▲手足与衣服

获得奖励: 经验值 2400 点、金钱 2640 两 任务步骤:

1 向魏茶衣拿取活力颂希。 2送至成都少城的宋三(18104)。 3.宋三中毒,至成都太城道具店(77.91) 里面找紫冰 (756)拿取百花玉露散。 4 再回成都少城找宋三帮他解毒。



切开外大门找魏茶农匠个胜白巾获得祭城。

#### ▲露常雷火弾

获得奖励:经验值 5000 点、金钱 10000 两 任务步骤:

1 找魏灰衣(85,140)得知他缺少几样 材料需要玩家帮忙搜集。

2.打光粉 3 个, 需到密境右道打豬輻取得。 3.硝石 5 个,到密境或密境右道打土拨 鼠类怪物可取得。

4.短短尾巴 10 个打鼠类怪物可取得。 5. 搜集完毕后找魏灰衣可获得奖励。

#### ▲真好味塘醋鼠肉

获得奖励: 经验值 1740点、金钱 1250 两 任务步骤:

1 找魏彩衣可得知他想吃些小菜。需要你 去搜集5个鼠肉、10个贝壳砂糖、2瓶醋。 2.鼠肉可打鼠类怪物取得。

3.贝壳砂糖打流星村海岸的糖心贝可获得。 4.醋去大厅找醋溜老如金取。

5.搜集完毕后回去找魏彩衣可获得奖励。

# 剧情任务

▲【怜星宫主的考验】 1移花宫右廊怜星房(点选怜星触发剧情)。 2打30个金澄短短尾。

任务奖励: 回去找怜星得经验值 1000 点、金钱 2000 两

1移花宫右廊点选铁沁梅(35,130)触发剧情。 2.送星云剑谱给侍卫宫女长辛蕊(移花 宮左廊(18,65))。

任务奖励: 回去找铁沁梅得经验值 800 力、企钱80两

•分文任务

•2-1 侍卫宫女长的秘密 1. 移花宫左廊点选侍卫宫女长辛蕊

(18,65),以下需在3个时辰内完成。 2.移花宫右廊厨房小蝶(48,114)。

3.1 个时辰内拿 20 个粉红色的肉给小 峻(可到昆仑草原打粉红猪)。

任务奖励: 回去找辛蕊得经验值 3000 点、金钱 1500 两: 若没有在期限内完成, 则得到经验值 1500 点、金钱 750 两。 •2 2.冷月孤星

1 移花宫右廊厨房小蟆(48,114)。 2. 移花宫左廊邀月房门外点选丁香

3.移花宫右廊怜星房点选怜星(18,138)。 任务奖励: 移花宫左廊邀月房点选邀月 (19,88) 得经验值 2000 点、金钱 1000 两 •2-3.梦魂相宇

1 移花宫左廊点选辛蒸(18,65)。

2.移花宫左廊徽月房点洗漱月(19.88)。 3 移花宫左廊点洗辛蒸(18,65)。

4到绣玉谷西找梦魂花宝箱(97.60)得梦魂花。 仟条奖励: 回去找辛蒸得经验值 3000 点、会钱 1000 两

■2-4.友情秘密基地 1. 延续之前的剧情。

2 再向辛蔗对话触发任务,要找铁弹站

3 在绣玉谷西会发现山洞。 4 进入山洞发现受伤的小狗。

5.到道具房找木莲得到欺芳草。

6.接着 去打蜗牛冰涎黏液。 7 拿着这 2 样东西回去帮小狗敷药

任务奖励: 经验值 1000 点、50 点铁 【報點楊首大搜查】

1 要到厨房找小桌。 2 币 接"铁轮梅"对话。

3.到道具房与木莲对话。 4.调查宏量入侵移花宫的事因。

5.再去去找心心梅对话,了解事情经过。 任务奖励: 经验值 4000 点、金钱 1800 两

【揪出罪魁祸首】 1. 到绣玉谷东, 发现鬼鬼祟祟的魏皆衣

2与魏省农对话触发任务。

3. 进入平行空间 4. 谷底打败魏青衣。 4 再与魏青衣对话结束任务。

任务奖励: 得到精工黑布鞋 【移花宫最大危机】

1 先到花无缺房找花无缺对证 2 再到邀月房找邀月对话,

3 到耐房找小蟆对话。 仟条奖励: 经验值 5400点、金钱 2000 两

【辛兹悲歌】 1 密道中的怪会随机掉钥匙。

2.打到钥匙进入下一层 ..... 3.重复相同的步骤。

4. 最后在密道的尽头找到辛蕊对话,不 用打, 她会自杀。 5 再到邀月房找邀月对话。



任务奖化 看配值 kin 1 . 金钱 1000 马 【生死相等的印度】 1向邀月对话触发任务(需要14级人):

2 和怜屋对话交锦囊给她。 3.再去找花无缺传话。

4.去找邀月汇报。 5.到道具房找木莲对话。

6.再与木莲对话进入兔精巢穴。 7.到最深处铲除兔精取得兔精内丹。

8.将内丹拿给邀月。 任务奖励: 经验值 7000 点、金钱 2500 两

【移花宫秘令】 1.和花无缺对话。 2. 再和怜星对话。

3.和铁沁梅对话。 4 金陵剑·把或乌墨手套。 5 到藏海村寻找花无缺…… 6.找马商说话看段剧情。

【少宫主的下落】

1 找神气的公子对话。 2. 提汉人珠宝商对话(付出140两,得

到赝品珍珠)。

任务奖励: 经验值 2000 点

1.到昆仑草原西南与张善对话。 找李大婶。

任务奖励: 经验值 2000 点、金钱 1000 两 【何处觅鱼踪】

1 找胖妞对话。 2.与屠娇娇战斗(如果是组队挑战,请确 定这部份已完成再继续下面的剧情)。

3.与屠娇娇对话。 仟务奖励: 经验值 10000 点、金钱 4000 两

【重建藏海村】

1 寻访桃花。

2 帮桃花拿羊奶给桑姆婆婆。 3 询问克珠遇到了什么麻烦。

4 帮克珠到青海草原找狂猿取问手工

神, 1, 你如此 5 執旅棚字节到封铺拿政打药的。

6屿、1打造适金分配棚子中。 任务资助。"轮化 1 xx 1、金钱 2300 两

, 于科心处期状现存



获得奖励: 经验值 1210点、金钱 1300 两、狼爪护符(13级+1内右饰) 任务步骤,

1.找副宫女长拿签到册。

2.请驻守道具房的翠妍(56.43)签名。 3 请驻守奴仆房的青枫(44.70)签名。 4. 请驻守怜星房的芳华(21,132)签名。 5. 请驻守邀月房的蒙玉(10,80)签名。 6 皇帝紀、女长 26.91) 即可获得奖励。

#### ▲心ケ情怀

载待势 ai 47 给值 1380 与、金钱 760 两 11 务步等: 1找个儿得知他很崇拜梅芸,会逼你拿

丁初於她 2.送手帕给梅芸。

3.回去找杏儿可得到奖励。

#### ▲协寻纸瓷

获得奖励: 经验值 2000 点、金钱 4000 两 任务步骤:

1和芳华灯话,请你锅他找纸鸢. 2.帮芳华上昆仑草原东打顽皮猴。

#### ▲怀念的味道

获得奖励:合计羊小排一个、经验值 3800点、金钱 4000 两

#### 仟务步骤:

1 找付厨娘替婚试吃一道菜之后得知甘

厨媳烦恼的原因。 2.替甘厨娘询问芙蓉食欲不振的原因。

3 替芙蓉到流星村冰岛找李大婶。

4 帮李大婶收集 5 份羊腿肉, 羊腿肉打 羊类保物可获得。 5 拿羊腿肉绘率大婶后过 2 个时辰再去

6.2 个时辰后找李大婶拿过桥米线。 7把过桥米线送去给芙蓉,获得经验值 3000点与3500两。

8回报甘厨娘(移花宫中庭 26,72)即 可获得羊小排一个、经验值 800 点及金 钱 500 两。

#### ▲ 遗失的 转页

获得奖励: 总计经验值 1980 点、金钱 5600 两 任务步骤:

1代梅芸人同月橘拿国书。 2太早1、10世月浩隆取75×3600代书页给月楼。 3 将 15及 8 元 6页单价排为修补。

4 精种芳可道其状计取回皮鞭。 5.将皮髓交给桃芳。

(人)月稀土污染植式可得经验值500点。 7 包报的怎儿目橘知道后可非得经验值 1486 , , 金钱 56(m 馬,

#### ▲思念的青鸟

获得奖励: 经验值 272n 点、金钱 3000 内

11分少器: 1 找连州得知他想找背鸟。

2.替鱼刚包藏源村技书与印斯岛岛的消息。 3.多占答应告诉你,不过要确心这花给克珠。 4.送完花之后回去找多点,他会告诉你 青鸟的主人格领现在在几两山土。 5到九秀山座寻找格验询印有马的消息。 6 将机关与等国岭莲湖 移花宫左廊 34,62, 1获得奖励。

#### ▲清官难断家务事

获得奖。法: 本情-经验值 1600 点、金钱 3250 两 不还信的發值 ISD点、金钱 STD 两 任务少骤:

. 到移花"道具房內找累餅, 帮他回流 星村採稅等里情况。

2 回流星村找舉大娘得知聚大叔落跑不 在家, 納加家得价寻找。

3 全藏海村找寻翠大叔 (藏海村客栈 26,41) 得知翠大叔无法回家的原因。 4 找客栈老板帮翠大叔还倚(选择还倚 或不还债)。

还债接续: 5.回复好消息给翠大叔。

6.回去找翠妍即可获得奖励。 不还债接续:

5.回去找翠大娘可获得奖励。■





属性

的经验。

在法师分类上,个人 觉得只需分非全智去心和 全智法师, 前者是当心上

说法师们在80级以后练级及技能加点

流,主要是加智力,精神就按装备的需 要加。全智法师则是全加智力了,在80 级魔法出来之后, 他们的优势开始凸 疑。冰法帅和火法师其实没啥好分的, 因为高级法师基本上都是双修了。



装备方面,73级所需 雷伊纳之杖可在 TITAN、 蝎子王打到:80级所需雷

顿之杖可在黑帝斯处打出:91 级所需 尼萨之杖可在雷坎特打出。玛瑙装 套 在张廣王子、恶魔公主身上; 灵魂装 套就指望神秘洞的怪们贡献了。

法师座右辖就是 "不抢怪的法师 不是一个好法师。"大家也许觉得抢怪 行为是 RPWT? 其实不然,在后期人多不 稍微抢点怪是不行的,要不只能喝西 占一大片地方的人。在人多怪少的地 方开火车的人,此时不抢,更特何时?

1、速度: 网速快慢与否是抢怪能 否成功的决定性因素, 还有就是魔去 施放的速度,同一种魔法,因装备不 同,速度会有明显分别;

2、操作: 这个要求也是最基本的 只能在实践中不停摸索(跑位,控制等

3、技术:不同于操作,这个是指你 能掌握的技能、特别是最快速的技能。



高级法师们必然以 修, 而火系攻击力在前期 比冰系攻击力高, 所以在

前期练级用火系好,法师练级,与其拖 高级怪。不如单个秒杀低级怪来得快 (况且现在现在人比怪多, 基本上是无 怪可拖……)。到了后期,冰系攻击速度 非常快,在练级上也带来方便。下面是 个人的技能加上建议

第一种: 睡觉→介手5 - 外はしば . +火柴棒5→火风装5→人柴林连往 1 -次特大力+私無少料及11 -- 中别



## 无良秘笈! 抢怪技巧

就好比大家都不和冰法师抢怪是一个 道理,因为冰瀑、冰剑都实在太快,

#### □抢怪 1目的

1、物品:你如果只是想要物品,那 务必保证你能先于别人打怪第一下 (尽量用冰剑和火柴吧)

2、经验: 你如果需要经验,在保证 速度的同时尽量使用高等级高攻的魔 法(如果你两者都要,就要保证在第一 下打怪的同时,能打掉怪物大半血,或 去粉掉)。

#### 门拾怪宏战说

一般来讲,实力是决定性因素,但



5-18+1 5-18+1 5-42 10-18-18-18 略 10: ご后标司暴风与1 → 人类林道 L. 1. → M. 1 10

第 和, 睡完 - 今手5 - 熟读咒语 ◆火柴林っ・人犬暴っ・人特見ら→狂 禁火精灵10→冰剑5→水杆5+水冻 5→冻结10→陨石召唤10-之门补回暴 风雪10→火柴棒连击10~冰瀑10。



70 到 80 级是技能双 修的关键时候, 如果不修 火柴棒的技能,那66级就

不绝对。跪位对一个法师而言是关键 所在,法师刷怪一般都爱跑圆形,抢怪 之前,先仔细观察环境情况,比如哪只 怪先刷,位置大概如何,等他重复的时 1,对方操作报栏.都是一个怪没

打完下个怪就刷了、先恭喜你一下,你要做的就是保证自己永远跑在对方之 前,那么,不到一分钟,他踩点剔的怪 全都是你的了

2、对方跑位技术很强,都是人到 怪刷,那么抢怪难度就很大了,如果他 能秒条,注意观察他用的什么魔法 比 如他用冻结或狂暴才行, 那么就优先 使用火连击或水瀑、既能保证速度比 他快,也能给怪大量杀伤;如果他用火 连击能粉茶,在同样技能不能快于对 方的时候,应该优先使用小魔法

可以补满、补满「う刻去透透森林」す。 无头德扣翰或忠雕公儿和志魔上了。九 头虚拉赖比较菜,拉的装备不错,包括 A. 11系6, 416 1. ( 。 修满了火柴棒的, 也月在 "市级以后去打九头德特翰或慈 搬云1, 具是效率不太局。双修的天键 或是自除人魔云的,令却时间,必也是技 应用期的专行区像规



练到8级以1, 1以拔有打芯魔 1 了,或自接转战砷秘制。去神秘洞时 要做好允分准备, 里头的怪们速度如 飞, 游级非常吃力, 建设法师和战士或 骑士组队。在神秘洞里,先从最弱的自 金瓢虫开始打, 不要直接太招惹凡零 **斯、北岭羊伯伯。在这练级最好全身都** 是+6 的装备。

终于90级了! 这时去打蝎子干,在 宁护者洞 2 楼有很多。或留在神秘洞 骷髅两上、胸灵勇上都 是经验值大扑满,可以 ·直帮你练到 100 级。

级的一点经验心得,希望 对大家在法师后期练级时 有一点帮助, 也希望在朋 友们能克服 80~100 級都 闷期, 最终做好法师这份



机工来的再红柿?今天,在下广敞,来给人家培 证一下(晚车)知识……哎,香蕉庆清不想乱

丢,垃圾桶在那边。言用工传,下面我1 先来学"夏秋"

# 位同学,大家好"专蒙你"《城车》 新手塔以班第 2005 期现在开课, ▲讲师"年驾龄、至今撞车无数、 有过被 次扣 12 分的光荣放绩……哎,这谁

第一语

《晚车》的零售场景是[一件同首都汉城的实管邮图临墓而成的。在这块地图下。 桔红的点代表加油站,用1 \*\*\* 4 加油。紫色的点代表任务区,可以接受任务。黄色的 是休息区,可人可到咖啡厅休息。绿色的点是起始区,当你进入城市地图的时候, 农作车部会中现在绿角区域

道路基本1分り 科:一般公路、高架公路、地下隧道、地图上面一般公路都用 绿色线系表示,高架公路用盖色线条表示,地下隧道用咖啡色线条表示。这里向大 家先介绍一下这三种道路的路况。

·般公路,路风较差,特点是转弯多、上下坡多,路面较粗糙。新工在一般公路 是應不生稳定或鎓的、而不打医转弯。在功条路中之后做一丝方向南黎等等,都 会xf年,填有一定影响。但是一般公路在大地图上的占有量在60%// 4, + 3, i 多数 0' 下各点都在一般公路上,所以想避开一般公路,是根本不可能的 江下针手手中。 过千复杂的一般。路要避开、5. 加南。图书馆和《城站、《样言道经多坡度经济87 地方,作为新手,尽量不要飚这里的路线

高架公路,顾名思义,就是高架桥公路。这种公路的路面平整,粗糙程度极低、 1、千没有斜坡,转弯也极少。缺点就是路线太长。这么长的高架公路上,竟然只分布 了5个任务接受点。在高架公路上跑任务,心中会要求与距的一块运。由于新千的 生祝都不好。这种路面景然仍容易跪自高速度来。但是中下路线上长、容易一人成 到底意,所以游戏利期并不建议新手上高架公路跑任务,等到换券车了,在高兴。; 路上跑任务还是很有"钱"途的。

地下隧道设计么可说的,路面二整,有 定的斜坡,稍微有 些弯道,路线极 短 因为通过即下隧道的时间非常的、对于新手设有什么重要建议、下过在那个年 厳的町で要すめい面まな、因うので、精起を「何かって



、城、州下寸、片、复。、建、新手不是要多距距、很多路口都要用自己 下 有些转动、大道、车车、都长、大禁运、公主、走错了路的就只能到一边哭去了。 盘,1、桥。大、路中 与他等 这 个地方之新手最容易跑错的,所以要多多注 意 マグロ ・ シャン・マップーー "要转き、、架桥" 由于一些地方路线重 下, 他, 中, 中约下, 自路和, 下架桥, 内, 粒体, 坦路面, 都是直行。但是也有例 外, 多对导致生物。当成一条广门有用的南的转点就是个例外, 所以诸大家注意。

文/凌小路义行

每一个条手、第一辆、车都是水星一由上宫的各个方面都从现在充住的奇瑞 QQ \* 寸相心, 1.4 气系影和气 QQ 年 我们在《飚车》里,赚钱、跑任务,都是为 「、主 史と? 4 「日上、ド P.Z.C.、始于足下,我们还得从这辆小 QQ 开始啊。

当然先要了解一个细的性能,一共有人听:扭力、趴在强度、助震力、防滚、方 司盘灵敏度、车身重力 其中的两项最小重要。扭力的大工决定了车量的最高时速, 到车间变进之7年辆67条车性能。另外防震力决定车辆的稳定性,虽然比较重要, 但对了新手未说、文有多、专际意义。

由于一开始的主气等;一辆QQ,所以想在开始就改装车辆是不可能的。QQ 车最让人头疼的!! 车能力、转弯能力都不佳。在一些弯道比较复杂、拐弯比较急 的地方,表现很不尽知人意。所以新手在跑这些区域的时候,尽量要小心一点。QQ 年的最高的速气线能达到 150 公里。但实际能达到的车速应该在 130~145 公里 7 小时之间。但是这样的车速,在高架公路上跑的时候,还是力不从心,较长的路线, 还是否放避免不行

"我! [#全算 笔钱后, 是拖车,不是改装。这是一个比较证玩家闲求的问题。 た F. 去・占、在下1人 4、 海车 不如、交装 因 2 海车 要花大量的钱, 而性能提高的并不 是太多 换装备、一般来中价格比换车要便宜的多,而且装备可以拆卸,当换了高档 车的时候,也可以使用。

那么什么时候开始换新车呢? 当你的钱足够买第一辆 B 型车"猎户"的时候再 换新车。因为 C 型车的扭力都在 150~170 Kgm/rpm 之间,而 B 型车的扭力都在 200以上。这是一个质的飞跃、与其让你的旧车折价,不如存着钱到时买高档车。

不换车那就要换配件。驾驶配件和外价配件,在初始的时候大多数用处不大,不用在 这方面花树钱。玻璃千维车身价格太昂贵,也不在考虑范围之内。但是要注意的是,如果你 一直用 〇〇 龄的话。那么最好还是改下轮胎和影车性能。这样对你对套道极有好处,而且 轮胎买一个就等于改四个,还是改的划算。给车增加动力才应该是前期主导,因此选择好

的提升式力的强性很重要 首半,强烈建设元素不要了引擎,因为每辆车的引擎都是专用 的、价格昂贵、提高的扭力又不多、并且不能安装在别的车型上使用。第 推荐的配件是高 1束2分。这个装备安装后,性能提高并不明显,但其优势在于,不仅提高了扭力,并有不少 玩家都可收这个玩意。所以当你打算把它出手做钱的时候,不用怕找不着买家。之后再怎 么改,那就看你自己喜好了。反三对"走这条路线、是不会错的

在《雕年》中,改车是我首信号研究的 「字司 车下户之程了。其中。 ,而有 的玩家就认为改金星比较划算。到底改什么,怎么改,就看你是追求外观还是追求 性能了。

网游都是以钱为本、《飚车》也不例外,怎么弄到钱呢?当然是跑任务啦。下面, 财给大家讲一讲任务。

《随车》已开放的任务有明制。"路线记录"和"《车空""路线记录"是有期门"。 個内从任务榜成点确系规定地点。"飞车党"任务是要作言とサポご人定过过与815 个点。本来这个任务还会有警察追你,不过现在并没有开。

"路线记录"分为"种"谷易"" 般""桃故" 玩家 用定。丘睢安""江星"至 各一完成一次任务。保证一定的资金、千有一、声望、当应图: (25.2 \*\*\*\*; "耳尼" 任务就不能再接了、司能接""我"任务"。"薛飞江太"的美智"仓栈情况如"。

普通主务、金铁 5\* 年 28 点 +4 川

·般任务: 法练 [5\*4] ^i[+] +7dii

排战任务。金钱=30\*剩余时间+900

···般来说,新手完成普通任务是没有问题的。这里建议玩 via 6 转产录在 辆行 就进行改装。因为剩余时间越多、得的钱就越多。另外、""前""、 125.56 粉"任务的时候、就算你的技术再好、用低级的未改车也、但一次一次一次 失败,不助性心的法,1. 的。望见会成

对于"路线10米"的形态,选择一定、、 有代的证人,"中国的 新生养不住 门左侧的任务内、国人专业、参与、联节、等户等的线、中心主义、统、 如果运气好的话,在这里是很容易许多点:

其实、虽然地图上任务点繁多、、、、「キャリント・マニュー・ディー・アント・マン 作为辅助点。在前四个点接任务并完成。完成任务时,找取过的五景:为一个一种 助点。基本上,路线不会逃出这几个点布成的网络。只要用这个方人、心仅能够赚到 大量车币,还能为玩家节约大量时间。

"《车完"任务、要在8寸6小、卸汽、电图、企图、广播过第一个广持到车马 Luc.跑过第一 增生至400.跑过第一个增生至400.第二 19門底 1600.至至小增 加到 2500,并得到声望 1 点。

8分钟内跑多个点对,新手来说,几乎是人可能,"不要烧成,如几个矿土,跑 上4个「人名法切斯」不过马、特施到五个人也不是()は、古手、出て、マケを症 臣将先制像东西的任务上接《车车任务、在这里选到了路线 / 成品》主 另外製廠隊首上面的那个主务方也是一个选择、因为基本下会员等引出事。株下



A.」 "飞车党"任务哪个跑起来比较赚钱,这个问题: 乐二司各 育看法 人过产下过去。如果你能够在8分钟之内跑过4个点、那么还是推荐你跑 "几年空"工务 。 商 16. 年刊有起来让人舒心 气

有"人"和我的方法。"过点,自活战手段在这里呢"如果你有他对的毅力 "一种"。《我强作准荐 [[学]]"路线一飞车"飚线法。这个方是其实很简单。就 世界。 叶"蒋我记录" [1]《年宣"能权的方法符合 「一你在"粹线记录"的写 1 起广名 气载子再,如果完成门部门接近多城立将车剩像在边的任务,那 人用人自用榜"(有效)"下每一、是不接近,其"人选择或证的主要任务点或辅助力 称对主: "跑车"飞机等中间的建立"飞车党"所载中向接受 , 、"转玩家的 水、大利、2.5 ""拾牧、计" 、,钟终接一次""车堂"任务。如果你有绝对的 载 1 利 可作,能够打印的企业系统的竞进,那么是离你,用这个广法绝对可以让 你一夜暴富

世才特大方面,怀怀 个玩学,只要随一几天,都会有自己的 食心得 在下这 生一行人为产进一口的心内在一些行家主要证券的地方。

章 、老 。 车辆的位置 建大体 "时候,如果有网铁的"手,还是并 不尾翼 装します。これもして可属性、但是自調起来、年的粒で性的确有が増加した。 女。"五辆高斗一进上特先下。下与不要在路面上就列的左右移动,这样对你的车 速影响很大。如果遇到了弧度比较大的弯道,可以轻点刹车缓速左右调整车身方

第一、基色建设社会支持手式性。因为自动档户有在本档(7速度加到最高心力 分户之一档、中手动物一下气度一点、、负等作对流车一无时知、也建议标在《越车》

第三, 胸内圈。因为地图上的路线, 基本上都是有弧度的, 这种情况下, 最好调 ,节自己的车贴着内侧跑、在长路线的情况下,能够节省一些时间。另外,在盘浦大桥 的单向车道上,强烈建议跑内测的车道,因为不但能节省时间路程,而且还能避免 17好几个弯道。

第四、讨啻。讨啻其实我自己也过不好,不过说实话新手没几个能过好的。许多 高手的用屋技巧, 也不是一朝一夕就能掌握的。那么在这里, 我建议新手们学一下 简单的漂移过弯的方法吧。快到弯道时,掌握好时间,轻拉一下手闸(Ctrl键),调速 车身方向,车头方向移向你要转的方向。这时,你的车速会减下很多,你要同时减个 档。成功过弯之后,持续加速加档。这个方法自认为很笨,但是对于菜鸟来说为比刹 车列到熄火,或是權隔离带车速降到0,还是强了很多。

最后给大家提几个注意点。不要撞对面来车,虽然不会发生车祸,但是你的车 速会下降不少;也不要档着别人的去路,被别人在后面撞一下也不是什么舒服的 事;最重要的,不要在游戏里骂人,和谐游戏才是正道。

嗯、这次的课程就全部讲完了,"专蒙你"《飚车》新手培训班到此结束,如果还 想听的朋友,请带好足够番茄、香蕉皮以及学费,现在下课。■



话说:"练拳不练功,到老 场空!"所谓练拳,便是俗称的外功; 而这练功呢,就是俗称的内功了。这句俗语也充分的表明了内功 的重要件。同样的,在《墨香》的武侠世界中,这个内功也是非常 的重要,



在《墨香》中,内功按照五行之说共分为 金、木、水、火、土五大种类。而一旦对这五行内 功达到融会贯通的高度,还能使用五合内功。

★:金乃凶器,因此金系内功以超高的 立 攻击能力而让一般的武林人士闻风 丧胆。所以能够修成金系内功的侠客往往无坚 不排。



目前金系内功一共开放了露街直气、天雷 破、风雷破三种。这三种武功都是在玩家8级 时可以开始修炼。霹雳真气能够在一定的时间 内加强金系内功的效果,属于辅助系武功:天 雷破能够从天召唤一道闪电劈向对手,其施招

速度!常快,往往能让对方无从躲避;而风雷破则能同时召唤两道霹雳向 对方进行交叉攻击,通常能让对手在其巨大的威力之下感到恐惧,甚至能 够将对方击晕,进而使自己获得极佳的出手机会。

-: 本因其深深的扎根上人地之中, 因此拥有着强大的生命力。所 以木系高手能够拥有源源不断的生命来源。

目前本系内功也是开放了移花接木、吐纳法、太清真气三种武功, 也是在8级时开始修炼。与金系内功不同的是,木系内功全部都属于辅 助型内功。移花接木,能够在一定的时间内增强木系内功的效果; 吐纳 法与打坐有异曲同工之效,能够在瞬间恢复自己的生命值;太清真气则 同吐纳法的功效完全一样,也是用来恢复生命值。所不同的是,吐纳法 只能恢复自己的生命值,而太清真气则只能恢复他人的生命值。



:虽然水是世界上最柔弱的,但却没有一个侠客能够挥刀断流。 7人 因此水系高手能够通过自身的特点让对方的优势无法发挥。

水系内功三种,分别是:寒冰真气、风刀霜剑、雪燕归巢,8级开始修 炼。寒冰真气,顾名思义就是通过深厚的内力,以极阴之气散发出一种 寒气, 其功效为大幅增强自己水系内功的威力。风刀霜剑, 通过这股寒 气化水成冰, 然后将冰气向对手挥去, 不仅能够大幅消耗对手的生命 值,甚至能够通过寒气来降低对手的行动力,使其行动缓慢。雪燕归巢 是在风刀霜剑的基础上,将简单寒气凝聚成一只冰燕,这只冰燕在空中 划出一道优美的弧线,向对手飞去,其致命的寒气足以使对手被冰冻住 而无法行动。与燕归巢威力强大,而且其冰冽效果非常有用,但是此招 施用速度较慢且耗费 1. 己大量真气, 因此若非比武等关键时刻, 切不可 随意使用。

11:猛火无情,一个修炼火系内功的侠客同样也是无情的。因为火 系内功不仅威力巨大,更会因为火的蔓延而拥有大面积的杀伤 威力。

紫霞真气、大漠孤烟、红莲吐焰是目前开放的三种火系内 功, 其开始修炼等级同样为8级。紫霞真气是最初级的火系内 功。其功效如同上面提到的许多初级内功一样,是增加本系内功 的效果:大漠孤烟施用速度奇快,能够向远处的敌人多次喷发火 焰,而这股由内力产生的火焰如三昧真火一般非常难以补灭,因 此还能使对方产生特久的火焰伤害效果; 红莲吐焰是内家高手 练级中最好使用的武功之一。它能够向大面积的目标放出火焰 进行攻击。不过虽然红莲吐焰的攻击威力大,打击范围广,但是 武功施用速度偏慢且耗费大量内力, 因此需要有深厚的内力来 作为修炼的保障, 否则便只能通过药品或者打坐来弥补内力的 不足了。

\_\_\_\_\_:任何一个高手只能改变土的外形而无法真正的消灭大地。所 ·以土系内功具有着强大的防御能力。他们往往能让对手所有的 攻击无功而返,最后只得俯首称臣。

土系内功目前只开放了穿云裂石、金钟罩、铁布衫这三种招式。穿云 裂石能够大幅提高自身上系内功效果,金钟罩与铁布衫能够大幅提高侠 客们的防御能力,不过金钟罩只能对自己使用,而铁布衫则只能对其他人 使用。

一旦能够充分的掌握五行内功的奥秘,便能够修炼更高层次的五合

目前的五合只开放了两种招式,破魂击与慑心击。破魂击能够降低对 方的防御能力,而慑心击则可以降低对方的攻击能力。现在看来,五合内 功的使用范围非常广泛,这两种招式不仅在高手间相互切磋时非常有用, 而且在对付某些高等级怪物时也很实用。当然还有许多五合内功没有开 放,如无相神功、九阴真经、达摩神功等,相信等这些招式开放后,五合内 功的作用会更加强大。

与外家高手不同的是,选择修炼内家 的攸客们并不能仅仅专修一门便能成为高 手。外家高手要做到术业有专取、潜心修练 一门武器的各种招式,而内家高手则必须 对各种五行内力做到兼修,否则便有可能 因为五行不调而走火入魔。

要想成为一个内家高手载需要重视 "心脉"。力量、缩捷、体质心脉、这但项是 升级之后玩家可以自行加点的四个基本属 性 其中、内家高手对力量和敏捷这两项可 以完全跪开不管,从为内家高手是以深厚 的的功服人用非以兵器的攻击鬼区、心脉 是对内力影响最大的一个因素。也就是他 心脉及个基本属性也就是所有内容高于两

②頻修练的 般常见的内家高手加点方式是4点心脉、2点体质、也有 少如1次转物的加点过入比如3 中心脉 3 中体质的加点方式,还有5 点 心脉 1 穴体质的 方式,混石形成的内家高子有所有的内容。1子之中是印 最高的的、而后者则是在安古最高的。取由 5 由 直径存化 大师的爱好了。

纵观《墨香》,内家高手的升级加·卢蛙城间单向。因为丰要重视体质和心脉两个因素。至于二者的多寡人读小虾也有很忍的自由度。比如,初期觉得内力足够用。但是体力不远。这样的情况就可以多加体师。等到级别高了装备好了之后。就可以着重增加心脉。同样的,如果在后期定得心脉已经基本够用,但是在江湖的比时总是因为血少而被打败,那么完全可以多增加些体质。升级后的加点很简单。加点比率的调整也不难。这就是内家高于最能适应江湖的地方。

当然,并不是拥有深厚的内功之后就可以行走江湖万事无忧 个 优秀的,不败的内家高手的修炼除了加点之外,还有其他的很多因素,比 如五行,五合。

金、木水、火、土,五行之中,火是最具有攻击性的。因此火系内功 相式是内家高手必称。 [1前、(學術)开放的:7火系内功中。"作谜 时前"况府体攻击,在练级中非常实用。拖停群打练功法是月级最快的。 这个是江湖人都知道的秘密。所以。修旅火系内功相式之后,内家等1号 6、场几万级这个路途上。是件也相当潇洒。除了火之外,金也是具有攻止性 的五行之一。除了提升金系攻击力的"蹄赛真"("之外"风雷破"。"人高 破"都是攻击性的,尤其是"天雷破"这个相式不仅可以攻击敌人造成伤 等。而且在同时能够封锁敌人的行动。

此外的水、木、土基本都是属于辅助性的内功。但是各位人供小虾下 另另小看了这些辅助性的内功。使用兵器的外家产于自居要来修炼 下 的。比如土条格式"合种智"。可以提升。上的动物力。不论是以兵海政 击 见长的多家产于还是以内力攻击力上的内家产于最小的海岛。所谓,人 在江湖飘哪能不换刀。想要少找刀先等金钟等。 其次就是未来的"世纳"直 成是在其中下为遗传。可以恢复 运的省金为"暴跑村"被使用简单 就是行上江湖的一颗保净丹。尤其对于内方高手来说。内力颇多。此纳法



对内力的耗费不多但是颇有 补血疗伤效果。至于增加他 人防御力的"铁布衫"和恢复 他人生命力的"太清真气"可 学可不学。均家高斯内力深 厚,对他人施以援手也是能 力范围之内,但是这个就是 外家高斯所不能的,因为他 们的内力太少了。无法再承 相边样的重任。





而五合內功在练级中的用处则相对的要少一点,但是在多人对付高。 等级补物时,当先利可"假心力"等低对力自及,16.9%提出。力的存活上。 表,而利用"破魂击"降低对方的防御之后,自己练起级来也会事半功倍。



江湖侠客中的想题想怨想从来都不会少,因此相互之间的比武或寻仇也自然少不了。什为内容 出了,在比武时应该如何才能立于不败之地呢?

具实,狂濡中从来都没有不败的侠客。勤奋 练习, 交流优势, 1公产等会多些。现在要说用 民民建作为一个身家而手, 在工具上古要注意 的事点。

最重要的事"如果是随身携带充足的药品, 内参生并在上支付。要消耗大量的内力。而比武 过程中又不可能使用打坐来恢复内力。因此回内 力的药品。止支带工,又约此话,还是走为上策。

「内分与子し使用刀、枪、剑、拳込い針近 身式器的外方馬手比武时,胜算上立人 人为

这些外家高手虽然也有一定的远程攻击能力,但是其内力的先人不定 使他们工法使用更多的招式。此时,你只需先与这些外家有于误封。 的距离。山具武器人法自接攻击到你的身上。然后以 时"一"、"、"以"以 无法移动,然后再使用威力巨大的金系招式或者火系招式来攻击对手 即可。

而如果对方是使用弓箭或者暗器的外家高手, 也不用过于担心,如 果你对内家功夫已经非常熟悉。像便知道此时金系内功,风膏破"的妙用 了。使用"风雷破"能够将对方击擊,让他完全没有反击的能力,而剩下的 事就是如何快速的将对方击倒了。

但是当两个内家高手遇上,如果没有装备或者等级上的巨大差别, 胜负之数便很难预见了。此时双方的操作水平如何直接决定了这场比试 的胜败,在双方都没动威力巨大的内功时,如果你能保证及时的补充自 己的生命值和内力值,并且能够抓住对方的攻击间隙向对于反击、便能 首先使自己立于不败之地。 左分的结合各种辅助性的内功和攻击性的内 功,降低对手的攻击和防御,提高自身的防御,只要你能够做到备危不 乱,你就一定能够获得这场比试的胜利。

无论是内家高手还是外功高手,在《墨香》中想成为一代大侠,最需要的仍然是刻苦不懈的练习,特别是对内功来说,辛苦更是难免的。因此,若非对此钟爱,也不会成就如此的高手了。■



## 一面含不

友介绍我玩《破人 剑》,从建立角色开始,我就深深点八二。 南宫,也许有人说南宫除了金钟卓能加口的,其已 九之处。与 是看到南宫手搭剑柄傲然屹立的身骨, 我就禁不住喜欢上了这 个角色。

在《破天一剑》的八个角色中,一剑是放荡不羁的,慕容是风流倜傥 的,悟神是慈祥顽皮的,只有南宫,没有那种刻意的笑,他的脸上充满了 肃杀和历经江湖后的疲惫。喜欢南宫在深夜遥望人际星球的那一瞬,铮 铮铁骨般的身影如标枪伫立在风中,冷冷的月光照在他的身上成了冰冷 的影子,英雄的孤单与骄傲在这一瞬间凝固成一道风景。

喜欢黄染的南宫, 充满王者之气, 黑染的南宫矫健冷漠, 而黄染的南 宫却在侠气之外多了些隐藏的柔情。刀在一剑手里总有一种握不住的感 觉,短把的斧子让悟神力不从心,翻转的扇影使慕容有一种柔弱的感觉 只有南宫,将长把的斩、金黄的斩别在身后,在月色下闪着冷冷的光辉, 腾空一旋,一片光影亮丽地围绕,然后竖斩一劈,方显武者霸王本色。

也许有人说,论武器的分量,南宫不如云婷,云婷的锤在我看来本不 是女性角色的首选,秀秀的弓和拇指的镖因是远攻,使她们没有了女性 侠客应有的野性,而南宫在对怪物的正面拼杀中从来没有显示出懦弱。 也许金钟罩绝技本就该南宫所有,有了危险,顶,遇到邪恶,顶,一身正气 神功如排山倒海,一个绝杀将天地撕裂。

对于伴侣的挑选,秀秀和拇指都不太适合南宫,秀秀金色的箭和飘



逸,意味着她是个浪漫的人,拇指的标和灵,意味着她嬉戏江湖,娇红的 麵點,似乎总带有一种邪,而只有手执武圣金染的云婷,才宫有韵味。他 们的组合, 很容易让我联想起《射雕英雄传》中的郭靖和黄蓉, 南宫的勇、 云婷的智, 岂不是一种最好的组合。

何主宫不适合作父亲,他总是被江湖是非所困扰,他忘不了江湖也 舍弃不了江湖,所以他总是落默的、孤独的,他应该是武侠小说中武与侠 的代表,他离不开江湖,因此也往往不可能拥有长久的幸福。可是他对于 他的追求永远不可能改变,他对于他所选择的路永远也不可能改变,他 不是一个多思多虑的人,他只能显武,是侠,是义,而缺少柔情。

破天里, 邪恶的阴暗世界在吸引着他, 破天里追求正义的路在吸引 替他,实践侠之人者的路也在吸引着他,冷冷的月光下,南至500566, 将手中的新对着光影一挥,我知道他已经忘上了短书中,看信与岛方,我 知识他的心里。"在一份之事的责任,他又互处了他病的征程。

## 放荡不羁

在《破天一剑》的四个男性人物里,一剑身上最能体现出那种放荡不 羁的性格,装束很节俭,短衣襟小打扮,穿的是一双宽宽松的拖鞋,刀随 随便便地打在肩上,头发也是胡乱地扎起,往阳光下一站,总是一身懒

如果将南宫比做乔蜂, 慕容比做花无缺, 悟神比做周伯通的话, 一剑 更具备令狐冲和阿飞的双重性格,与朋友们交往,他言语不忌,可以围炉 夜话, 啖酒击节狂歌, 甚至时时将调侃用于与秀雅、云婷、娇红和拇指的 言谈中。一剑没有南宫因侠之累而带来的孤独,也没有慕容因文莠而带 来的故作潇洒,也没有悟神的顽劣,他的身上仿佛水远充斥着年青的血 与力和年青的阳光。一剑的偶像气质是从他的行动、从他的外表中来,而 不是象南宫是从骨子里来的,所以 剑到哪里都是快乐的人而不用因为 忧郁、因为责任或者因为年龄受太多的拘束,如果将他放在一群同样年 纪的年青人中,只能看出他的帅气,你甚至无法将他与一个武林高手相 提并论。

因为年青,所以一剑是快乐的,他总是将他的想法时时表露在脸上、 动作上和言谈里,他生来仿佛就没有忧愁,没有深谋远虑,没有为什么的 犹豫,没有过多世俗规章的羁绊,放下刀,他可以在空中翻几个筋斗,只 为了博孩子们一笑,或者去采 捧野地里的花,不用遮掩,直接大大方方 送到他心爱的人手里。但是,在一剑的心里却有一些永不为他人所知的 秘密,他的身世,他的责任,他绝不会因为将这些说出来而带给朋友们负 担。所以一剑总是深藏着他的那把刀和他不为人知的绝世武功,因为他



知道这世上绝大名物时间武器和武功其是用来对付邪恶的,只是为了解开 ·他身上的 把钥匙。但当他把刀扛在肩上,随便一站,那股杀气便蓦然在空 1每些,接空一路带来万道简光,惊天一定,所有问题就都有了解答。



在有着太多年轻人执着扬名的《破天一剑》漫漫江湖路上,悟神绝对 属、异类的那种人,年龄象沧桑的河流印刻在他同样沧桑的面孔上,白色 的、醫者如, 市及有人知之化的。。去, 本为知道的人大多已经知愿无般愿 灭。与一剑的放荡不羁、慕容的风流潇洒相比,悟神所拥有的更多是对生 备与时间的。[忆、在时光中, 独学会了强机, 化学会了系电符, 经验地司着 a 下的路份仍可是。是江湖,是他在江湖所一点一滴积累的经验让他知道 \*\*他从在纪气龄,每 步都不能走错。

他也曾拥有过恋情,他把他的过去用血用刀刻在心里。他会因为扛着 的那把斧头过于笨重而不时地停下来咳嗽两声,或者盘起腿坐下,用厚厚 的眉毛挡住太阳,然后眯缝着眼睛,认真呼吸着早上那种带着露水和新鲜 泥土气息的空气,仔细观察着每一个过往的路人,没有人会把这样有着一 脸沧桑和慈祥的老人当做对手或者敌人,有了对追逐名利的淡漠之心,恰 神的生活压力比南宫这个破天之侠小了很多,年轻人的江湖,年轻人的时 代,就让他们好好去思索如何对抗汽潮中邪恶的势力吧。

·把仅仅装着铁柄有着缺口的斧子,有谁会把它当作杀人利器,一个 身穿着褴褛布衣的慈祥老人,有谁会把他认作是世外高人。恰神的形象更 象《射雕英雄传》里南帝手下的樵夫,平和如水。

但是,如果你仅仅把他当成水那就错了,水能载舟亦可覆舟。几十年 的修为, 使得他内力聚放, 几十年的经历, 使得他人智若愚, 一把破斧在他 下里纤纤一握,就变成了无物能抵的坚兵利器,乾坤真气的游转连天地都 为之震慑,天空不知何时袭起了积云,地上不知何时掠起了狂风,侍魂斧 的光影随风盘旋,随真气游走,腾然一立,万物骤静,只有羊星护法断裂的 \$44.589个地,满天血雾在这一瞬间才从伤处射向长空。这莫然不是破天 里最奖 厨的景观么?

# 武林世家 潇洒。

无论从出身背景还是从仪态上, 慕容永远是一个潇洒的人, 他穿着 经过名匠设计的衣服,举止经过严格的训练,脸上永远留着那种端庄而 迷人的笑容, 无论从哪都看不出他为着一点点烦心的事而忧愁, 他是优 雅的,他的一举一动都美,那种让同年龄的女孩子羡慕的优雅,不沾灰 尘的衣着,不急不燥的举止,满腹经纶,温文尔雅,在哪里他都是女子追 逐的目标。

为他的优雅,他的出身,他无以伦比的富贵,他呤起诗,弹起曲,每一



处转折与错落,都能令女孩子心醉, 带个书僮他就是诗人,担一担酒他就 是酒仙,轻捏一子,优雅地落在棋盘 上,他就是棋圣,仿佛他永远没有缺 点,即便是朋友,也无法从他身上找 出一占瑕疵。

他永远是破天里的一个谜,他从 何处来,他将向何处去,他的年少轻 狂,他的放浪不羁,他的欢乐忧愁,他 的一切一切,对于任何人都将是一个 谜,即使是那把乾坤扇,也成了他空 谷高歌挥散潇洒的绝好搭配。

正是因为有了这些,对他的猜测 也 上成为破天世界里的一大话题,有 人说他的前辈是世袭的高官贵人,也

有人说他的前身是隐匿武林许久的绝世高手,他的聪慧与修为,他的世家 所收藏的武林至高至密的绝学,已无从查证。

这样一个外表柔弱而骨子刚强的人,这样一个永远面带微笑而心存 无涤的人,你永远无法拒绝与他做朋友,他一掷万金,只为佳人一笑,他舍 弃金银,只为救朋友于苦难,他礼貌谦逊,永远尊重朋友的意见,他即使是 布衣着身也仍然可以鹤然屹立,他与一剑在论剑台论过剑,他与南宫在神 纂 99 层比过武, 他与悟神在万马堂比过内力, 他甚至与秀雅与拇指与骄 红试过弓比过镖斗过禅, 无所能而无所不能, 仿佛天下之事他无不知晓。 你只能这么想:他宁愿是你的朋友而最好不是你的敌人。

只有在寂静的夜里,只有在无人知晓的寒夜,他才从梦中醒来,把那 张洁落尘土的客抚净,燃一柱香,用清酒把阶前洗净,在月圆的夜晚,于松 涛声中,用嘶哑的琴声抚醒万物中的精灵,他的爱,只赋予他所爱的 人——云婷,他们一个优雅,一个端庄,一个潇洒,一个淑贤,只有在江湖 重担赋予他使命的时候他们才会相见,只有人世间所有离别变得黯然失 色的时候, 他才会把他所有珍藏无私地献给他最爱的人。

清晨, 当薄薄的雾水还在空中弥漫, 当淡淡的忧愁还在风中凝结, 他 已经穿戴一新,轻轻打开门扉,不愿意吵醒他深爱的这个家和他深爱的这 人女人,他要是走,绝不会再回首看一眼。此刻,他的目光已冻结,他的精 髓已收敛,他的骨子里流动的全是血和气,他的步履轻盈,永远保持着那 种优雅的美,但他的心却硬如冰雪,无法让炎夏融化,他的步履在这个季 节已经随他的气血冻结成为一段历史。吐气如兰,抖落一夜的轻雪,挥扇 随风,伴着他急行的冷月,当朝霞洒满天边,一个年轻的身影,正将他的 劲,他的力,他的爱恨情仇,与那颗代表荣誉的羊星护法高贵的头颅,带到 他的爱人身边,祝福若人世间的平安和情义无限。■





由于希索的太阳不够稳定,正处于崩溃的边缘,随时

夏和颤动,希索大部分时间还是很稳定的。星球上植被丰

■ 「古物別」的一个基地,也是这个基础大量的一个**间**数

**非常大概 1978 是 3巨大的战斗基理等, 天间 1 第563年87**5 · 至後中心(\* · 上下下多法(5.5 生化议》等4、由北向前接次4。

法者解决工厂 红斯 农产生化试验基地和重安使是模块站。由于 17.18.8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8

与某种大路一样,有其他是这些企业的。这样,这些上的重要。 一、子公7区的广泛传递门连接着奥斯汉的党员和四岸端生化试验。 传送门进接斯校明信号转发活。由于3種广播传述 || || || || || || || || || || ||

國政在突击前进的时候必须将快递通过存立多天然防御、散发上書品 **当然,夏秀主权国的京磁验士因为可以在水源行法、使得五条干点** 英甲集群能够轻易的搬开模梁天赋的搬产。 <u>虽然其他?面</u>他能用? 

A GAIZED 指传送的社会 A STATE OF THE ■写版表表个大鞋上常用的战器。第一时间就能得到到接上厂中的**营**数 **家果补充**。无疑对下一步作战打下军家的基础——新联盟的军队在秦建 20种需要装甲集新作成的成场上,是为依赖的减乏先要者主政坦克 三个楼梯也有整理。是明显的就是进攻方向的过于第一,只能向一带进 





And a second of the second of

また一大工程第27年以前「有代制」、 から、 がっと、 「施設的は点十分可型、一回発展者可以立即投入可能を11、他のか され、収集経緯的矢面に進せる時間、決定時間で及着料を11、 」が以立即改革官は11、3 水下、8世、51によ河自出大阪・2 「特殊也得温的从資料は表土更適度以、11当日報度11-719

由于希索大陸的運想厂具、青埠那又不分。全事。 这里其他 2 国的部队对电磁骑士决不能掉以轻心



地球共和国的门户屋球模基拉大约呈一个复形。模律 解展。 基础大幅设施 制度的安势研发 以 医克莱特斯 行应的反形所,皮为这个在美国政的行为"、 强军这当 经过还接来市次"。 和权国来外一个是政大 主接着并提斯或下。" 九万年城之和日的是 反构 及复数守着量为是"统"。

19 至 14 也是充斥着战斗的红色大陆。

但"技术"十一个可复性的双子是3.0 人。 《机》表示,并当由于这里作年,就3.0 人次,更是技大院上的功能。 专业"技术是工程者的问题"的一个 多连续使得要申解从的订车接不方便。



制的主要或者或者为自身证明等。 (一) 的复数战机工 (一) 人 行為 实现的重要点,未更有能量,即接升。 (1) 化放大作用工厂 巴斯巴 机铁矿石铁水丛、紫油安积设工厂。 (1) 不完美之工 和政功主化政治基 "公本年工厂中的专事制度"专用设定元素或人类等工化政治系统



电新作品。连接的是整体法株工厂,从传送门到工厂的重新作品。 时路上到于伏击的地带又很短。每用那队影像快速的通过。影片之间。 "高端线面安别拉工厂这个重度来的出口。虽然这条进现特别看说。" 《多路线的所有位》,自然的后域的是"一个大家别忘了"是该工厂。 《多路线的所有位》,自然工厂高强的场际都分别是这条线上降级的 表现。





內人 有多中的展片是很有研究的,这里的轻物不相当高的 AL 你会的技能它也 会,所以玩(洛奇)一定要改变你在其它网络游戏中养成的习惯,一味砍杀无 ☐ 异于自→死路。你要学会如何判断怪物的行动,使用相克的技能去从1/1° 。 《洛查》的技能分为战斗技能、临法技能和生活技能三大类,这次就为大家介绍 nk · 技能

格斗精通:初期完成"到学校去"的任务后就会习得该技能

重击:在学校和魔法老师莎拉对话"关于技能",获得重击的关键,,由人找 武术老师雷纳德,用"重击"关键字对话后去铁匠铺找福格斯,再用"重击 人谊;

对话,就能获得重击技能书,精读后获得重击技能 反击: 先到迪尔科内尔治疗所和迪莉斯对话"关于技能", 获引"《志 天键 字后再去学校找武术老师雷纳德、用"反主"入键了对话,最后人批译物实习,只

要被怪物用反击击中军就能行马反击技能 防御:去学校报武木老师事到德,为话"关于技能",获得铁匠铺送盔甲的任 各,完成此任务后就能获得防御技能书、精设后主会动御技能

风车:,会防御技能后,再回学校找雷纳德 文章"天子技能"获得风车的关



# 鐵龍使用

战斗技能分为主动技能和被动技能两种,其中被动技能无需使用,比如格斗 精通,此技能等级越高,物理攻击力也越高

主动技能的使用有一些需要注意的地方,在这里提醒一下大家:

◆ 可以设置在快捷栏,用快捷键就能发动技能

◆ 技能有蓄力时间,举个例子,如果你使用防御技能的话,技能发动后,防御 技能的图标就会在你头上不停的闪烁,大约几秒钟后才会停止,不同的技能蓄力时









间不一样,停止后表示防御技能使用成功。如果蓄力期间被怪物攻击,技能就会被 打断而导致使用失败。魔法技能也有蓄力时间、魔法技能可以反复蓄力,比如初级 的冰箭魔法,最多可以蓄5次,一次蓄满5个后,就可以连续使用5次冰箭魔法了

◆ 4. 些技能可以边走边蓄力、比如防御、重击技能;有些技能只能在原地 使用,比如反击技能,所以要灵活运用各种技能

技能升级需要 AP 点数, AP 点数在 25 岁之前可以通过年龄增长获得,升级也 能获得 AP 点数,还有就是去做一些特定的任务。技能修炼可以点到技能栏里,看 技能升级條炼方法,按着要求去做就可以了。越高级的技能,條炼的条件也越苛刻。



玩过格斗游戏的朋友都知道。在格斗游戏中不管多厉害的招式都会有破 绽,总有相应的招式去克制它 《洛奇》的点,系统和格斗游戏非常相似,讲究的 是招数和招数之间的相点。普通攻击克制重击,重击破防御,防御对普通攻击有 效,反击只能用远程攻击破

知道技能之间相克的原理后、接下去就要 / / / / / / / 间期收取 / / / / / / 轮 攻击后,敌人会倒地或进入硬直状态,此时它会准备下 轮以 1,如果使用校准 的话身体就会发光,这时你就要判断它准备用什么技能了 ', 心!

慢步行走。这是防御、别犹豫、马上重击它。如果它防御的时候你用普正

攻击打它、怪物防住后,会马上反击你 ● 向你冲过来。这是重击、站着别动、等上冲到信面美电戏上之一五七只有

普通攻击才能破,被它打中的后果很严重 站在原地不动。这是反击、用远程攻击技能打它、比如魔法でよっ篙、或 者离它远点,等它动。反击这个技能对所有近身攻击有效,所以只能如果也上

判断敌人的动作需要靠经验的积累,刚开始可能会觉得自点难,玩久了就 会养成习惯

1~8级:这个阶段去做主线任务、兼职任务、又能赚钱升级也快如平标人有 想练级的话,可以换个地图,去杜嘉德走廊的伐木营地,那里有,《自有孤預,可 以练到 7~8 级左右。其实做任务升级的速度远比杀怪来得快,而且上手系公儿较 辛苦,初期可以买根50块的木棍

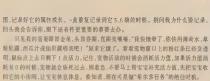
8~12 级:8 级左右就可以在新手村附近转转了,基地的白蜘蛛、牧场右侧的 红狐狸都是不错的选择,可以试着去杀灰狐狸。10级左右可以组队去新手村左上 方的依比地下城,这是一个初级地下城,Bow是一旦巨大的蜘蛛,打完地下城; 能得到几百块金钱和一个魔法释放卷轴。这个魔法释放卷轴最高C级、最差F 级,加在武器上会有衡加简件,所以比较珍贵,在游戏初期起赞的东西。跑 次蝴 蛛洞,就能得到一个,初期也可以靠这个地下城赚点小钱

12~15级:新手村往敦巴伦的人口处有大批狼群,白狼不要去打,可以在这 里杀杀黑狼,经验多,掉的钱也多

15~18级:牧场右面的黑狼区是不错的选择,掉的钱多,10个黑狼卷轴能换 4000 的钱,练级速度也不慢

18-20级:可以组队操战新手地图右下角的赛尔地下城,这个地下城一个人是去不 了的、一定得组队前往。单打独斗的话,可以去打白狼或者赛尔地下城上面的褐色狼。

20 级以上:可以去班格看看喽,喜欢单打独斗的可以杀杀地精,喜欢团练 可以去教巴伦杀熊,或者去挑战教巴伦的两个地下城 >





五 5月9 五

文/茹

イ川・人 : 弘 : た物ジュ「 " という 1 リ 2 コ 川・島等场、二次内獲号角別 朝町屋、複航开角「報電而有趣的"帯宝宝工程"。 定物在衝攻中島是女技所特別幹愛的、我们奈呢地域で们为 "宝

那么。《参幻国准》中的宠物该怎么养呢?让我们一起来研究研究吧



首先要傾向"1%是去领葬"个宝宝、最快、最方便的法子是我先聽村的新人向导 大贖斯(世餘 175;108),写大贖事对话、他前投局他帶个口信給王大韓(坐核:167; 97)和衛大龙九威(坐核:179;88)。我是熱心人,"火人十分前"元成任方世末,炎夷 太總務內自衛,不上得了2个少果丁,还免费获得了一个蹇物本



表盲金星的宝宝

车字 作自己的小屋里安接休息,这下不用怕它会饿死了。马上跑去繁荣时尚的 1、55城,找到笼物管理员希尔多(坐标 576,493)。哈哈,希尔多要求我在宠物活力值 到 1、55以上视他,直接跟他对话,他又要求我给宝宝眼满活力之后再去找他。

蛋蛋又棒、皮及精神上足磁、带它同长乐域异访希尔多、希尔多让我把宝宝开到2级后再去。其实我的"宝已经有3.4级了,直接点"好了"就行了。嘻嘻、希尔多好慷慨、出于真阔气、送了我一次生活最初的角角暗、还近了瓶海荷水和珍贵的火龙果。

从希生参那儿学到了好多天十多物。即以,工好到旁边可可多尔(坐标 571; 1935 都與於大致。根据宝言的條件值,我希之学了个学行。宋安,还写了个背包,更多 有用,我能担等;写写长, 也,随任他还更找能学习要求你,他来学习。如果宝宝 到了;"做的。"被引以有可多等"哈;写进行第一次进化,这时我的宽物能变成了 噩色的生命是,则出来的是一条评句"个。"中意它的金鱼、哈哈。

进化完全, 初先已给宝宝的技能升级呢。 打开定物款口,点击升级,能升级的技 能会 A 內,我們提示委 医愈能进行密切按键介级 身为即使施推陷于,所以给 宝宝学习技能很重要。高级装备给品,还有美味的.英任食物,都得通过宝宝的巧手做 上。历记为可可多完整个对技能,并可易符色.身至"技能进行开级。

在龙隐村和仙德母、标还可以找到合成训练员考标。在她那里练习 下宽物合 成的基本操作。合成物品必须依据合成配方,合成配方现在官方网站已经公布了许 多,仔细看看,你一定能够合成出想要的道具。

小金鱼游刺游、陪在我身边、看着还算过得占的宝宝、现在我告诉人家为什么要记 承宝丰的。但 每只蛋蛋的初始属性跟成长都是不一样的,如果想要培育一个顶尖优良 即等率 海 「好好刷护它、开始的时候就要选只天被好的难蛋。注意 「下前,稳宝宝每 伙升级后的「围」可以协助体就选出优良品种的蛋蛋。如果每次升级调性点总增长超过 10.一般来选及个宝宝做有不错的啦

梦幻国度的宠物是"散说、敢做、敢 当"的好宝贝、除了贴心陪伴、它还能带 着背东西,拣东西,拣在、割武器、造首 陈、练丹药、做饭、还能帮主人送信、突 易。 基定健糠做买卖吆喝。 更多形态的 宠物、更多形灵的宝宝、更多能干的小 家伙等着你去领养。 赶快加入《梦幻园 皮》、亲手培养 · 个属于你自己的无敌 空宅吧





起开始个方传说中的奇幻之旅吧。

\* 创建人物 开始的默认角色实在够难看, 于是我 劉啊爾。终于调整出 个比较漂亮的角色。怎

and a second



英俊的剑士! 公主在哪里?

#### \*武器装备



\* " MI # + A CE 5

#### \*战斗经验

5. 1 条的网络、激烈的战斗扩大了缺 少的, 东方传说也不例外, 在这款网游里, 多数怪物造型都非常可爱, 攻击方式也非常好 玩儿,不是拿头撞就是拿屁股拱,

创建人物之后, 玩家将出现在新手村。这个 



在与怪物战斗中,视角的调整很重要,否 遇到个、艾克卡的坚约 ; 未从用之两的 好,没推它就从旁边蹦出来给你一下。这对初

视角的调整为 1 4 5 % 4 年 4 年 6 余 所以要随时保持警惕。 滚动似标滑轮,可以放 人缩小视角,可调节的幅度非常人,相信找到

攻点任物的方式也很简单, 双击想攻击的 择物, 解幕 1 凝即出现任物的血槽, 人特代:: 連续攻击径物直到对方死1 ペーパーに 由于初期径物限小、点击的时以 変 8 min 会則就会出现攻击怪物 下、株・ルコ カーパー 打的局面、非常小爽。





当你把怪物杀死后。会有一个生马新鲜 的东西出现,很像"鬼武者"的吸魂模式,有 蓝绿黄三个小点出现并吸附到你的身体。 至今人。 分别是內力,統治、經驗。我发現这个後、之 后感覚非常有意型 经常打死小替以后或。 數甲 有名 个 、 心平中划成 : 遊优美的



如象电武者般的气境模式

我捡……怎么拿不起来啊

和大多数网游 样,当玩家体力殆尽的 时候,坐下会恢复体力,在《永方传说》中,体 息义分为學下和獅下两种, 躺下时恢复体力







这个 MM 可是我费了好大助才助她跟我合影的,可惜只有背面。

"咣当当!"恭喜你,人物升级了!升级之 后点击属性界面。会出现力量、智慧、机敏、根 骨、幸运 5 个选项, 如果你选择战士职业, 建 议以力量和机敏为主,如果你选择法术职业 那就多加些智慧和极骨吧, 但多元化的选择 才会充分体现游戏性。希望玩家们能研究出



个游戏的内容是否充分, 是否吸引玩 家,任务系统是非常关键的,我在新手村接个 小任务,结果被个小接受了一把……



有生就会有死。即使在游戏里也不例外, 这不,我已经挂点了(哦! 应该是我的人物已经挂点了)。在人物死亡后。你可以选择原地 (1)、司、儿子没有谁能复活其绝玩家的, 这是 乖乖川到记录点从来吧。



死亡之后的情景,还有块墓碑

最后介绍的是动作,东方传说中人物的 动作非常好玩儿,请看下面的裁图



至此,《东方传说》初级体验就告一段落 了,总体来说,这款游戏的可玩性相当大,上3 也比较容易,对于刚接触网游的玩家来说也不 是很难。画面、声音的效果都比较不错,值得 提的是音乐,风格各异的音乐成为东方传说中 一个值得关注的亮点。在交流方面。《东方传说》延续了阿游·贾的风格。各种聊天好友性 设》延续了阿游·贾的风格。各种聊天好友性 设丰丽、使您联系在线"。不在线的朋友都非常 方便 政后期行与价值 (东方传说)中相会。■

### del.icio.us/play2005

了加强和完善"极限攻略""柱目的实用功能、给玩家提供更及时专富的游戏指导信息、"家游》从本月开始设立新的"网摘" 版块, 收集互联网上有关近期网络游戏与单机游戏的攻略, 心得和研讨等资料 为避免读者在浏览时输入冗长网址之苦, 请大家牢记·家游 网络-衣藏夫地址 http://delicio.us/play2005.精彩内容、轻松点击!



#### ●国家地理店等世界數据!

(截至4月19月)收集了《曆無世界》中的14598件 装备,14133 种怿物与 NPC,2331 个任务,1466 个技 能,885个配方,15548个玩家档案,便干查询。

推荐指数:★★★★



#### ●《梦幻之星在线: 蓝色脉冲》新圆濛潭

PSOBB 玩家的必备工具,详尽的数值、算法和任务 介绍、以及各类收略和小得。

推荐指数: ★ ★ ★



#### ●魔兽精灵资料网-

(截至4月19日)同样是大型的《魔兽世界》数据库, 收集 2277 个任务,16824 个 NPC,21413 个物品。 1730 项魔法技能。

推荐指数: ★ ★ ★ ★



#### ●《劲乐团》新手必看 50 条疑难值

故障篇、游戏篇 危险篇、常用官方网站入口、部分战 队网は、常用资料/好帖链接…… 臺灣文款音乐游戏 的玩家可别错过。

推荐指数:★



#### ●《產兽世界》画质与流畅量金

《曆里世界》的默认设置是暴雪为追求稳定性而作的 推荐,此文为大家提供的是既能保证流畅度、又能将 画质有效提升的最佳优化方案。

推荐指数: ★ ★ ★ ★ ☆



#### ●《航海世纪》公測量新搬料证

世界地图、练战、探险、跑商经验、剧情和图纸任务流 程等,新加入的水手不用犯愁啦。

推荐指数: ★ ★ ★ ★ ☆



#### ●史上最强的《魔兽世界》资料

| 截至4月、191 | 空以き、音気 をし 差 | 资料,以树状结构,着楚地标注出了职业、任务等基:" 料和写验 得。

推荐指数: ★ ★ ★ ☆



#### ●《希望 Online》游戏资料/玻璃

十主大+ ℃、\* 、者隔 以主編 倉工編 主【篇 祭 师篇、小丑篇、铁匠篇、PK篇、连续技篇、宽物篇、合 成篇、钓鱼篇、任务及声望篇、赚钱篇……

推荐指数: ★ ★ ★ ★ ☆



#### ●《仙剑奇侠传》经典城围攻

对于看了电视剧想去怀旧或者"补习"可证系统"、疾 有参考价值。

推荐指数: \* \* \* \*



#### ●《新绝代双骄 Online》练功心

绝代地图、门派的加入、怪物的等级、门派技能介绍、 练功心得总论、《新绝代双骄 Online》玩家必看。

推荐指数: \* \* \*



#### ●《天堂』]》第三章图文介:

现阶段关于《天堂 II》第三章的所有重要资料设 (编, 一贴拥有,别无它求。

推荐指数:★★★★



#### ●《飙车 Online》经验帖经典继续

如何更疯狂地飙车? 此贴为大家介绍了各种飙车技 巧,包括终极手动档篇、赛车技巧之弯道关书、加速度 制研 弯道技 1 素核 ¥解害。

推荐指数:★★★



#### ●《天堂』[》第三章量全资料

旧技能变化、新增装备、新增特效、新增道具、高职业系 统、战斗意愿系统等新元素的文字介绍。

推荐指数:★★★☆☆



#### ● (梦幻西游): 40 级以上1 小时30万以上

各位别友, 指信这个等级的朋友绝大多数都是在抓鬼 或跑商吧,这里给大家介绍个更快的方法 种族任

推荐指数: ★ ★ ★ ☆ ☆



#### 网游宝典

"玩家桌面上的网游专区"。天空游戏网研发的针对了 内运营中的各款网游的本地资料查询工具,下载后可 实现资料查询搜索、自动更新等功能。

推荐指数:★★★★☆



#### ●《封神榜》爆点收集貼

《茄各大论坛上关于绿装、宝石、黄金爆中资料的人

推荐指数:★★★

# 拉古奥尔利。

T

聚者?号"大整移民飞船的窗外,星空皆歌,亦真亦匀 蓝色的大空如 - 观察不见境的神秘制治,上面幸暖着一条荣谈大 晶莹的 星泉,好像没在潮涌上的活门。花

这样占拿、取缴的星元,在那个因科技高度发达而占荣严重的地球上 最着不到的

正正是因为內條、人类方法定移民外學、当宇宙主人体參判及與了 - 製造合於目的早球后、人类的。則也應之其始 「1年、人型移大學 "花來看至号"首先營結这颗行星、整造了中央關策壓的初期开发基地。 并进,1个時間合与研究、为将來的人类大型移民做准备、这颗行星就是 "谁」無允二

转眼上年过去了,在确认行星适合人类居住后,还载着大量移民的 "先辈养2号"也出抵达拉古奥尔的外轨道。我们即将在这里展开一段崭新的生活。

正当我凝视窗外的时候,随身携带的电子邮件传送系统提醒我收到 ·封急释展平来的每件,总径条品尔请我迅速而去,有要事相高

总督面色严峻。他已经等了我很久。

"苏蒙,你来了。"

"到底发生了什么事?"

□他叹息一声,告诉我最近发生的一件可怕的事情

原来。"先驱着2号"正与中央侧顶屋进行通讯的时候,拉古奥尔的表面突然发生了不明原因的大爆炸。爆炸后,"先驱着2号"与中央侧顶屋和 "先驱者1号"失去「所有的联系。

"奥斯特博士呢?"

奥斯特博士是亲手创造我的人,我对他有很深的感情

我虽然是机器人,但控制我的内部计算机(类似人类的大脑)采用的 却是含有与人类完全相同的 DNA (脱氧核酶核酸) 构成的 DNA 处理器 (DPU\_DNA Processor Unit)、途使来不但具存超级的运筹、分析和记忆 各类数据的能力,销商运高下人类,而且在模仿人类的各种行为上,也同 样优秀。敏捷,有力,可以轻松物癌的李提一切工具,包括武器,我具备— &性等的宽全数手的所有品等。 泰雷尔总督忧心忡忡地看着我,说:"就连我的独生女莉可,也音讯全 无,所以……我想委托你前往拉古奥尔调查事情的真相

"请您放心,我一定会找到奥斯特博士和莉可小姐,弄清事情的真相。"

### П

和我一起乘坐时空穿梭机进入拉古奥尔星的还有一个名叫艾尔诺姆 的女机枪兵和魔法师马莎

艾尔诺娅是最择我博士制造的一款具有感情的智能机器人,令我略感吃惊的是,她竟然可以和玛古自由对话,这或许是因为她和宠物玛古使 用的是同一种"技术"制造而成的吧。对我来说这当然再并不过,她可以帮助我感要强眼举妈右的技能,再由两马来提高我的政方能力

·5年是为了寻找失踪的管家布兰得而加入我们的队伍,她总是沉默寡 舍,好像在诅咒这场突发的事故。布兰得或许是马莎的恋人吧,我没有问。

拉古奥尔其实是一个风景秀美的星球,我们在这里感受到了以往只存在于想象中的"乌语花香"。但旅途并不如环境般富有诗意,我们在这里遭到了许多动物的攻击

根据我以前阅读的资料,这里的动物体型虽大,但应该很温顺才对, 为什么现在它们变得如此狂躁囚猛?

马棒把她对布兰得的担心,变为愤怒发泄在了动物身上。她不断冲人 动物群中,那情景真有些恐怖。动物杀之不尽,不断向我们扑来,草地上很 块便血 完成可

我杀死。 (注象: 抹去就有 才 一面: 正声奇引音等 ) 以下效: 猛的 所到 表: 传来发生, 严躁的控制 与 到人 一月一时要 自用放木条 医电对 她扑去, 连目的并明作战, 您精中的我们也一片有时意, 见她身位险境, 我 看不顾身地冲过去, 挡在她的身前, 既遇别的利尔一下咬住了我。 艾尔诺 砸成 身地被起租舱, 将旋桨射死, 然后感激地看了看我

那一刻,我仿佛从她的眼眸中看到了爱意

### $\mathbf{III}$

这么多天来,我们始终处于危险之中,却没有调查出任何头绪。森林 中动物的狂攀化,中心圆顶地下出现的巨大的龙,洞窟中的动物和植物被



巨大的蜈蚣往入体液而变异……这一切令人触目惊心。

接着,我们发现了布兰得的尸体残骸。马莎不堪刺激,出现精神分裂的症状,我们不得不把她送回"先取着2号"。

那个黄昏因为少了马莎而更显得寂静,当厮杀的喧嚣突然归于平静, 周围的景色 - 瞬间变成天堂的花园,我提着艾尔诺姬的手坐在一棵树下。 像恋人一般。

接下来的调查,我们终于有了重大突破。对照资料我们发现,"先 据者1号"上记或在案的总人敷和物资的消耗量并不相待。"先驱者1号"原本是设计成可以在卫星轨道上解体,然后再在地上重建成城市 的。但完成后的中心圆顶比原计划小了12%。那12%的物资被用作什 么了呢?

我们感觉自己正在渐渐接近一个可怕的阴谋。艾尔诺娅建议我把这一切汇报给泰雷尔总督,我想了想,决定等真相大白时再告诉他。

我们进入了坑道地带,这些建筑的深度真是让人匪夷所思 更叫人吃 惊的是,坑道里满是被异化的军用兵工机械。它们好像是一些试验失败后 的结果。

坑道尽头的门封上写着一些古代文学,我的大脑将它破译了出来。 "光,影,对无,存在,无限,结印,木特,地茨,钵辫。"

"木特,地茂,体姆",这是三件怎样的物品? 封印吗?是那三个纪念碑吗? 打开这三个封印之后呢?我一面把发现的情况输入脑磁片上,一面搞怀着疑问往遗迹地带进发

#### IV

遭迹地带依旧布備稱奇占怪的怪物、眼前的缘象触目惊心、满眼是军队似下的残骸,"先服者1号"的军队全部被埋葬在这里了吗?我们在变异的怪物中杀出一条血路,进入了一个大型的广场。 足單耸立着一座巨大的 约念碑,政府曾说这是为了纪念"先职者1号"进驻拉占爽尔而建造的。但 从纪念碑上奇异的古代文字来看,怎么也不象是近代修建的东西。

我继续解读纪念碑上的文字。

"有光就有影;有对等就有对异;不存在的存在。"

"有型之物的转生之宴, 无限的律就在这里。"

这是什么意思? 我的大脑陷入了漫长的思考。

最后的结果让我大吃一惊。

从已获得的情报来看,拉古奥尔并没有什么古文明。这里应该也不是 什么遗迹,难道这里是宇宙船?一艘巨大的宇宙船?但好像又不仅仅是宇 官船。是棺材?那么里面封的是谁?连同宇宙船被埋在这个是球上的是谁? 这么做的原因又是什么?

有一点已经很清整,"先驱者1号"一定是误开了这扇封印,这扇封 禁闭的门,才遭到了灭顶之灾。大爆炸,所有的人全部失踪,动物被狂暴 亿…

封印里到底是什么?

"有形之物的转生之宴,无限的律就在这里。"

量读这句话的时候,我的脑中忽然划过一道闪电。想起来了,奥斯特博士曾经对我提起,自宇宙源起,"有光就有影,有对等就有对异,不存在的存在",那时存在着一个来自"深远之暗"的怪物:暗黑佛。

它来自深远之暗的无限僧恨和悲怨,它是一切罪恶的精华,早在我们 所知的支明形成以前,它就被"神之的龙"所封印。每隔一千年,它会重新 复活一次。它没有实体,因此可以存在于平行的时空之中,无论被打倒多 少水,都会诞生。

-干年前,它被拥有"神圣之光"的民族封印,关在宇宙船中,放逐到这个行星上。既然博上知道这个秘密,政府为何还要选择拉占奥尔作为移民地?

真相在我脑中新新形成。所谓的"先驱者计划"绝不简简单单是一个 移民计划。暗黑佛的传说在古文明的文献中一直保留省、利用暗黑佛的力 量得到强大宇宙帝国的先例也绝不仅仅是一两起。及府显然隐瞒了情报、 他们想利用那 12%的物質 去寻找暗黑佛的力量、然后借助"暗黑佛"的力 量, 敢立强大的宇宙帝国

我的心中一片冰凉。

### V

纪念碑开始剧烈播动,暗黑 佛准备摧毁封印而出。最后的决 战即将来临,我们根本无法抵挡 它的力量。

我回头看看艾尔诺娅,她的 眼中交织着坚毅和柔情。

"你快走,这里我来对付!" "不,我要和你在一起。"她坚

定地说

正在这时,纪念碑"轰隆",声碎裂,一个可怕的庞然怪物从中钻出。 它迈着大步向我们走来,大地在颤抖。

"快走!"我喊道,"我来拦住它。我们俩必须有一个人逃走,把消息报告给特雷尔总督,才能拯救那些移民。"

她的眼中流下了泪水,这是我第一次看见机器人的眼泪。"我舍不得离开你。"

我一边端枪向暗黑佛射击,一边焦急地催她快走;"别担心我。等一下 我把我的记忆磁片拿下来给你,如果人类有办法打败暗恶佛,救出畏斯特 博士,或者是等到将来有人像奥斯特那样可以制造机器人,你就把我的记 忆磁片交给他们。那时,我会复括和你在一起的。"

她对我的话半信半疑,仍不肯离去,这时,暗黑佛已经开始向我发起了攻击。强大的光力最击中了我的双腿

"快走! 记住我!等我复活时再与你相爱!"我积蓄起最后的力量,托起她,把她推入时空穿梭机。

她一下子消失了,安全了。我的手背上还留有她的一滴泪水。 我回过头,面向可怕的暗黑佛,射出了我的最后一枪。■



創物地址,北京市永定路部局3918—1110分類 联系人; 冯 硕 秦物旅线。(010)。98296312、88296322,9834。 新東京局,1980年 李春秋



### 电竞对人生之意义?!

写在 WEG2005 北京決赛ラ后



#### 1.99.90

次 WEG 魔兽项目欧洲选手集体 沉沦,在韩国预选赛上亚洲选手就 包揽了四强。3月19日, WFG2005 第一寫季决寫在北京广安体育馆 上滴。 魔兽项目季军争夺战上 YolinY.Skv 3: 1 击败了 MAGICYANG, 而在世人瞩目的决 寒中,恐怖的 Moonfonel 继续着令人难以置

信的状态,直落三局 3-0 经取 SK Zacard,从而也以一场未负的骇人战绩 夺得本次 WEG 的总冠军!可以说本次 WEG 魔兽项目带给世人最大的震 撼就是 Moonlonel的崛起和使他一时无敌的暗夜精灵"乱矿流"。乱矿流 的核心思想就是占领经济,这个思想也是众多"星际争霸"的战术思想经 历 5 年多廢砺得出的精髓。然而 TFT 发布都几年了,在 Moonlone)之前, 却从来没有人把乱矿产应用到魔兽当中来,这点的确值得魔兽圈内人深刻 反思。在 118 补丁的发布后, 暗夜精灵族在乱矿 汽战木当中起主要作用的 並主 大麻鉄单位受到了削弱、那么乱矿产是否只是具基一项○目前众名职。 业选手和资深玩家也在讨论和实践当中,暂时没有定论。笔者在此谨认为 在经过适当的改进后,在合适的地图上,在使用者拥有良好的双线甚至多 线操作能力的前提下,乱矿流还将作为一种经典的战本存活很长时间。另

外, 廣兽作为主流的 RTS 竞技项目, 其在种 族平衡性上仍然存在争议,1.18 补丁的发 布或许会改变现状,但星际经历五年修改仍 竞技 RTS 都不可能摆脱种族平衡性这个瓶 ≥ 颈,还得继续挣扎。



Team GameCo

#### 2.反恐精英

CS 项目决赛中对阵双方为 NOA 和 4Kings.Intel, 比赛依旧采用三图两胜制, 地图分别为 de\_dust2、de\_nuke 以及 de train,而夺标热门 NOA 在先输一盘的不利局面下,最终连扳两 盘,以2:1的比分艰难折桂,季军争夺战波澜不惊,Mousesports2:0轻







取 Team GameCo,至此四支欧美豪强排定了座次。

对于这四支队伍来说, GameCo 无疑是最令人失望的, 在WEG 开始 之前。人们都把这支 CPL 季军队伍看成是唯一能对 NOA 构成威胁的力 量,但 GameCo 在韩国令人吃惊的连续负于亚洲队伍,而在通过 "wNv 窥屏事件"不光彩的晋级 4 强后, GameCo 并没有在北京振奋起来, 季军 争夺战中负于 Mousesports 的全体 GameCo 队员的脸上看不到一丝失 望的表情,也许在异乡经历了一个多月的线下联赛,GameCo的队员真的 累了。这支曾经充满了无限豪情的北美劲旅,前途令人担忧。

从失望到令人记忆深刻,那就是 4Kings,GoodFella 的加盟让这个本 来就具有一定实力的队伍凝结成为一支顶尖的世界强队。虽然上两届



CPL 连续获得 13-16 的名次让外界对于这支队伍实力的怀疑从来没有 停止过,但现在这个亚军应该会给 4Kings 未来的发展打下良好的基础。 在 WEG 所有的比赛中和 NOA 打成 2 2 证明了这支队伍从 CPL 冬季锦 标赛后确实获得了进步。

兢兢业业的 Mousesports 无负于他们德国劲旅的称号,这支队伍经 受了太多的磨难,拥有众多天才却永远只能是 CPL 季军的宿命不知道让 多少玩家为之扼腕叹息,而在后 Johnny R 时代的 Mousesports 注定又 學经受考驗。在 WEG 韩国预选赛上和 NOA 的精彩对决让玩家们看到了 Mousesports 崛起的势头,而在北京决赛上出现的 Mousesports 更是比 以往有了很大的变化,他们能够在对手找到他们防守破绽的情况下,迅速 调整自己的防守策略,解决了自身最大的问题。最让人兴奋不已的则是, 不管是同 NOA 还是 GameCo 进行比赛、Mousesports 没有让以往以个 人能力为自豪的北美战队在 1v1 的情况下占到一丝便宜, 我们期待 Mousesports 在 2005 年能够取得好成绩。

NOA 无疑是最出色的,在韩国预选赛开始前 NOA 表现的过于散漫, 以致于国外很多资深的电竞评论员都不看好他们,但 NOA 用事实证明, 他们没有辜负玩家的期望,他们确实是当今世界 CS 的王者。而在夺取了 本次比赛的冠军之后,NOA 又在 4 月初做出了重大决策,对阵容进行了 调整 挪威天才 Element 远卦巴西,加入了称麝南美的 Mibr,准备开创另 外一个大场面,而在 NIP 郁郁不得志的瑞典悍将 Fisker 被 NOA 吸收入 队,来代替 Element 的位置,而 Fisker 的率直个性以及勇猛的作战风格 相对于 NIP 来说, 更适合 NOA, 这样的变化使 NOA 越来越像一支强大的 国际纵队。值得关注的是, Element 的每次转会都让世界 CS 的格局发生 重大变化,这次应该也不例外,那么现在世界上哪支队伍是最好的,对于 这个问题的回答恐怕不会那么简单,但今年夏天的世界 CS 一定会很精 彩, NOA、NIP、Col、Mibr、4Kings、新 SK······让我们拭目以待。

#### 1.中蘇职业选手差距在逐渐拉大

在 WEG 赛事结束后,不得不承认的是,中韩两国职业选手的差距在 拉大,这些主要体现在综合素质上。不要拿 CS 队伍来做比较,虽然两支 中国 CS 队伍的表现可圈可点,但在这个欧美选手擅长的 FPS 项目上,亚 洲的总体水平是世界二流,没有比较的前提。对于亚洲人善长的 RTS 项 目,中国两名选手在四强对抗中双双败给了韩国人,一次比赛的胜负也许 说明不了什么问题,但如果去挖掘一些深层次的东西,你就会明白很多。

先来看一张图,这是韩国的职业选手在失去比赛之后的一张表情集合 图,从这些表情当中就可以看出来韩国的职业选手对比赛的胜负是多么看 重,相信第 次看到这张图的人都会和笔者一样感受到深深的震撼。对于 这些韩国选手来说,失去了比赛意味着耻 辱,没有比耻辱更强大的情感了。有人说 整个社会都曾经是靠耐辱凝聚在一起的、 **财 展会让这些韩国洗手人产生无限的力** 量,从而更加努力的统习,赢得以后的比 赛,耻辱越多,荣誉越多。而且最关键的这 并不是个别现象。这是一个集体现象,这



样就更让人感到可怕了。对比来看,笔者经历了电子竞技转正年至今国内 所有的重大电子竞技赛事,从来没有一个中国选手在失去比赛后,让人感 觉到他是像韩国选手那样在乎比赛,没有,真的一个也没有。

此外,经济方面的因素多少会对洗手的成长有所影响。4月13日,韩 园著名星际争霸战队 SKT1 同著名选手 Boxer 等 8 名一线选手成功签订 2005 赛季的新合同。其中 Boxer 的基本年薪为 1 亿 8000 万韩元 (1 人 民币约等于 150 韩元),加上其他奖金最高可再获 8000 万韩元,而且还 约定根据 SKT1 在 2、3 年内的成绩还可以有追加的奖金。随着这次新合 同的签订 Boxer 又一次创下了电竞选手最高年薪 2 亿 6000 万的世界记 录,而在国内,这个数量级的薪水恐怕是任何一位选手想也不敢想的。

其次,韩国选手的心理素质良好,这个从各类大赛当中明显就可以看 出来。韩国选手通常都会给自己强烈的心理暗示,相信自己能够战胜对 方,而且能够处乱不惊,超水平发挥。相对来说,中国选手在这方面总体做 得还不够好,经常轻易放弃比赛,在同实力占优的对手交手时,往往未开 始比赛就觉得结果已定。

器后,就是训练方法上存在着较大差距。对于两个同等水平的洗手, 训练方法会决定选手的上升空间和上升速度。论练习时间,国内职业选手 当中也有非常勤奋的,并不输于韩国职业选手。但韩国的训练方法明显占 优、WEG 韩国预选赛中、中国 5 名魔兽选手初到韩国时对 WEG 的赛制 非常不适,甚至无法进行正常的训练, OGN 为此还特意邀请 Davfly 担任 中国的教练,在训练方法上给予指点。诚然,韩国训练方法的先进得益韩 国职业联赛五年的沉淀,但另一方面韩国选手非常勤奋、勇于创新,经常 能钻研出新奇的战术来。前面提到 Moon[one]创造了暗夜精灵 "乱矿 流", 还有在 2004 年 WCG 美国总决赛 CS 项目 3、4 名争夺中, Maven 赛前彻夜未眠研究 SK 的战术,最后爆冷击败无心恋战的 SK 获得铜牌。 不要看不起这块铜牌,那是全亚洲 CS 玩家的骄傲。而国内选手在练习当 中往往形成思维定式,麻木而重复的练习使人变得机械而不知变通。这都 是我们需要努力改进的地方。

#### 2.电竞对人生有多大意义?!

3月19日当天,广安体育馆外有近千名无票可进的观众,对于在体 育馆内的两千余名观众来说,由于中韩两国政府官员的出席,比赛现场禁 止携带罐装饮料入场,而比赛原定在下午1点开始,但由于赛事组织上的 各种不足、导致比赛在下午5点才正式开始,这也创下了一个尴尬的记





比赛延迟给观众带来了焦躁和 不安,但退场的人并不多。在比 赛开始后, 现场的火暴气氛更 是不输于 2004 年的中韩对抗 赛,从这些细节上,我们看到了 电子竞技在中国的影响力。今 年春节讨后,南京钟山学院的 电子竞技专业正式开学了,各

地的游戏学院如雨后春笋般建立,越来越多的电子竞技赛事将要进行,越 来越多的年轻人投入到电子竞技当中来,人们都对电子竞技报以乐观的 态度,但电竞对干人生有多大意义呢?

首先,从社会对于电子竞技认可程度来说 先退后一大步,承认 CS 作为电子竞技主流项目是暴力的,至少表面上如此。从这点来说,很难说 服主流舆论和不玩 CS 的人理解 CS, 如果早在 2003 年就传播这样合情 合理的 CS 理念---CS 只是一个中性载体,一群追求自己电子竞技理想 的年轻人通过 CS 来交流和沟通建立自己的团队——相信中国 CS 不会 走入到现在的宣传困境当中,而要改变这种现状,中国的电竞媒介和相关 从业人员以及所有的电子竞技爱好者都要集体担负起责任来。值得欣慰 的是近年来实况足球、极品飞车、FIFA、NBA 等体育类和竞速类电子竞技 项目迅速崛起,这些更加适合中国国情的竞技项目会帮助人们来全面认 识由子意特。再很后一大步,承认由子意技和网络游戏一样容易让人上 瘾。但是理智的分析,电子竞技本身并没有错,错误的是人们自身对待电 子竟技的态度。这就牵扯到了教育问题,分析到最终得出的结论还是社会 总体文化程度没有达到一定的水平,导致人们对新事物的接受过程延长。 而事实上,上面退的这两大步完全没有必要,将这个社会的某些瑕疵和电 子竟技联系起来的做法是一种不负责任的做法, 善与恶共存于每个人的 身上,态度决定一切。如果社会能够正确的认识 CS,认识电子竞技,共同 把 CS 和电子竞技的负面作用降低到最小程度,那么社会也就能为电子 竞技营造出一种良好的氛围,竞技的群众基础就会加强,中国的电子竞技 才会有美好的明天。

其次,职业化的电子竞技,大多数 人认为这是一个笑话, 但事实并不是 这样,电子竞技是非常有潜力的一件 事情。如果回顾电子竞技的发展历史, 你会发现电子竞技所面临的情况和大 多数传统体育项目一样,会遇到曲折 和瓶颈。如果告诉你电子竞技是比台 球更具优势的体育项目, 也许你又会 大笑,但事实确实如此。我们所看到的 现状是,丁俊晖为中国拿到了第一个 斯诺克世界冠军后成为了整个民族的 自豪, 而同样拿到中国第一个单项电 子竞技世界冠军的孟阳, 又有几个人



知道呢?而且从各自领域比赛的分量来说,CPL 绝对比中国公开赛的级别 要高。同样是国家法定的体育项目,差别就这么大,这是多么令人无奈啊

最后, 目前来说完全是 帮年轻人在推动电子竞技这个看似庞大的 行业前进。然而,对于这些年轻人,尤其是对那些没有赞助的二十来岁的 孩子来说,为电子竞技付出的代价太过于昂贵了。

如果你是一个大学生,正在努力选择自己的未来,而你更知道大学毕 业以后的生活已经不能再当作一种玩笑,也许你会开始思索。如何使自己 的电子竞技梦想真正成为一种现实? 而要使这个梦想成为现实需要付出 多大的努力和经济上的代价? 你有必要去花费这些时间和努力去体味在

录。但从现场来看,虽然口渴和 电子竞技当中的胜利和失败吗? 你是否该花费更少的时间在电子竞技上 而而拥有更多的时间去做其它你"应该"做的事情?

> 对于一个普通的年轻人。你必须为你的电子竞技梦想寻找一份收入 稳定的工作。因为只有稳定的收入才能带给你良好的练习条件,有了良好 的条件你才有可能提高你的竞技水平。之后才有可能在大型赛事当中取 得成绩,有了成绩才有可能赢得赞助。请注意、后三项是有可能,也就是说 并不是你付出了这些就一定会有结果。事实上,核心的职业玩家是横亘在 想介入电竞的普通玩家们面前的一座大山,后者根本无力与其竞争,而且 即使在职业玩家当中,也只有精英中的精英才有机会去参加 ESWC、 CPL、WEG.这种电子竞技的终极赛事。

> 还有一个看起来很没有说服力的言论、很多人都认为国内目前的绝 大多数顶级选手都是家境相对比较好的年轻人。他们的父母给予了这些 年轻人实现梦想的机会。有人可能会对此嗤之以鼻,但请读者思考一个问 题,为什么北欧的优秀 CS 团队层出不穷,除了天赋,能说明问题的还有 经济方面的原因。在芬兰、瑞典、丹麦这些国家,如果你是 名热血的 CS 青年,你投入到了这个圈子内,但你并没有获得成功,没有关系,这些国家 的高社会福利制度保证你不会穷困潦倒、你甚至在打几年 CS 后仍然可 以选择继续上大学。但在中国,上大学的竞争是多么激烈,如果你在大学 和电子竞技两者当中选择了后者,那么你就要做好为理想付出青春和前 涂的准备。

> 看完上面这些,如果你是一名浮躁的想投入电竞大潮的年轻人,那你 该考虑如何把现实与激情很好的融合在一起? 你是不是真的能献身干这 项事业当中? 请你慎重考虑你的前途和未来。

> 中国第一批电子竞技人群绝大多数是星际玩家和 CS 玩家,这些人 当中的精英有相当一部分成为目前的电子竞技从业者。他们努力的为中 国电子竞技崛起奋斗着。目前第二批电子竞技人群当中也有很多人正在 或者将要投入到电子竞技行业当中来,有一点可以肯定的是,当进入这个 行业的人越来越多的时候,电子竞技对于人生的价值也就越来越大了。

> 让我们再回归到电子竞技发展本身。2005年3月初,韩国爆出了电子 竞技史上最大的丑闻 MBC 黑幕事件。这次事件对于国内外的电竞赛事 都是个警示、倘若其被隐瞒下去或者被据发的晚一些、也许全球各国大大 小小的联赛都已经病入膏肓了。目前国人至少在态度上已经开始把电子 竞技当成一个体育项目来看待。那么,传统体育项目所存在的一些阴暗面 也会同样体现在电子竞技里,而其实这些阴暗面早就存在了,代打、暗箱 操作、处于竞争关系的赛事互相拆台等等。国内目前所举行过的所有电竞 赛事当中,有几个是事后没有引发过争议的?诚然,作为一个没有发展成 熟的体育项目,这些现象在电子竞技未来的发展当中永远无法回避,但如 何建立一个良好的环境,促使电子竞技早日成熟起来,能真正成为一个相 对健康的体育项目,都是值得我们思考的。

> 电子竞技转正都一年多了,至今国内的电子竞技赛事还没有一个真 正统一的电子竞技协会来管理,因此也没有统一的比赛制度,从而导致了 一些赛事之间相互的恶性竞争和赛事组织的混乱,还有一部分人想借着 电子竞技大捞一笔,这都严重阻碍了电子竞技在中国的发展。另一方面, 电子竞技本身属敏感的游戏产业,加上受到网络游戏的牵连,一些想大力 投入电子竞技的资本力量对国家的相关政策总是感觉到很迷茫,觉得无 法适应多变的游戏产业政策,从而犹豫不决不敢投入,这令中国电子竞技 的振兴丧失了重要力量。但是,如果仔细分析电子竞技产业,它是高科技 领域、互联网领域和文化娱乐领域创新结合而产生的 个健康的新兴产 业,对于健康的新兴产业,政府一向会采取扶持和监管并重的手法。相信 随着电子竞技突飞猛进的发展,相关部门也将会积极调整自己的政策,引 导中国电子竞技健康向上的发展。■(文/Magicboy)



### 

### ACON5 北京赛区决赛

SoZ. Handme vs. Eat

着天气的转暖,不少大型赛事即将拉开维幕,喜欢电子竞技的玩家们也将 | 卯来 年中最快十吨町で。

作为个年最早存的内针向所募集、ACON5 自开赛,从来便吸引了不少 Triw的目录,当然也吸引了众多知名高手必要与 在已经约束的几个赛运中 中胃几 家欢喜月玄型、像 XiaoT. Sky 等知名选手还是成功杀出分赛区、而 MagicYang、Eat 等却出师未捷身先死,止步 ACON5 分赛区。今天笔者将要为大家带来的就是 Eat 与 SoZ Handme 在北京赛区最后决赛中的一场比赛, 也是决定胜负的一场。

#### ACON5 北京赛区决赛第三场

#### 选手简介

SoZ.Handme (后文简称 Handme ) NE user。ESWC 北京赛区冠军,WCG 全国前 8。从去手开始,mandme保持了延有力的冲击力。这一次能够在北京要区进入决赛。 本身已经说明了他的实力。

Eat NE user。从星际转型魔兽,并取得骄人的成场、户内点下内简音标:有传闻 Ear 曾经想退出电子竞技图,然而WEG后,Eat 又面前缘发了活力

#### 恶魔猎手 vs. 女祭祀



tr 春平 barin Eat 出版A 100 とか、选择了 前内盘·称中升行,首发 DH, 原升 2 极其地, 看《依白宣传备礼出版《唐吟烟台与对于进行 #A m Handone / 12 00 世年, 第 个目之年 Aまごなん、 召喚了女が、ハナ自 か首先英 姓,并 收下"借手大"主成的争声状,看丰星 查备引用自由 MM 的够与产环依靠兵力。市

り:第二条指触发生在英雄之 e、Handme 直接 年女年、徽 字字 图 1 .Eat 私生对手 s. 事律管物心管性,,整齐,也,,有酸积为某个, + 按一个十在建設作用商井厂选择、撤退

随与 Handme 指挥与 7的英族李泽耳原生 IP 女驴手打怪铸数 Eat 喪職,時 係管一个 精工诱用了对手》 口女班子被地错了完全的 高级生物打死(图2),并在同 时间指挥 DH 进入对手家中攻击小精工

Handme 并没有メガエも部队在外 MF 而儀 乱,由于自己家中建筑物码的2,可合理、因此 Handme 成功的利用队则生产出产的女错手约手

了唯一的通道, 迫使 Eat 使用了回城(图3)。 从开局阶段看,在双方前两盘打成 1.1 的情 况下, Handme 果敢的变招收到了意想不行的效 果,首先强击光环作为被动技能并下课的 DH的

去力修作, 55.1用 只女猫手迫使对手回城更是让自己在刘鹏就占据了优势

#### 策略间的比拼

Handme 在迫使对手回城后,没有冒进,继续 自己的 MF 之旅,希望依靠单英雄的优势尽快取 得更多的经验。而 Eat 在回城补满血后,再次出击, 开始对正在 MF 的 Handme "三陪",双方在中圈 的一次接触,Eat 让 DH 攻击中圈的中立生物,希 短能打击对手正在回血的部队,然而 Handme 冷 静的使用了隐身技能,避过一劫(图4)。

在中閣接触的同时,Handme 已经在300 主矿的斜坡上建造了生命古树,随后在女祭祀的带板下,女指了+一前一一30個 轻易的打掉了 3:00 的中立生物,并成功开出了分矿。Eat 这个时候也没有 8 着. 以林 守护者出生后,很快的秒杀了一只在中圈的女猪手,紧接着利用对手将兵营集结点 设在英雄身上的特性,跟踪女猎手找到了对手正在建设的分矿,不过由于兵力上处 于绝对的劣势,因此 Eat 并没有恋战。

随着大师级技能的研究完毕,Eat 迅速拥有了可观数量的颜,在清理了自己的 分矿后,直接 A 向了中圈。在打到一个宝物后发现了对手部队,并果断的放弃了中 压的战斗,将一堆残血的中立生物留给了 Handme, Handme 自然不会放过这个好机会, 在中圈清扫起了中立生物。

而趁这个机会,Eat 悄悄的从地图下方绕到 了对手 3:00 的分矿、 易然 Handme 及时使用了 心域赶回救援, 但还是没有能够保住自己的生 命占树。不过随后 Handme 就依靠一只女猎手 成功阻挡了 Eat 恶魔猎手的去向,挽回了损失 图 5 }。

在自己的 DH 被迫回城后, Eat 显得有些急 躁,中圈的接触又没有能够取得优势,对手又在 占优的情况下开出了分矿。在一切都往不利于 自己的方向发展的时候,Eat逐渐恢复了应有的 冷静,机敏的放弃中圈的战斗,暗渡陈仓打掉了 对手的分基地,要不是 DH 被对手所杀,应该就 可以成功的挽回败局,看来并局阶段所失去的 回域对 Eat 造成了相当大的影响。

刚刚战斗的同时,Eat 已经成功的开出了自 己的分矿,不过这一情况马上被 Handme 所侦 察到, Handme 也没有丝毫犹豫, 直接向对方的 分矿发起了猛攻,双方第一次发生了大规模的

双方的主力部队 Eat 是由双英雄带领大量的熊 + 少量鹿,而 Handme 则是女 禁祀率领女猎手 + 弓箭手的组合。虽然 Eat 在科技上拥有明显的优势,但是在英雄 等级和气力上都不能对 Handme 构成威胁、只能眼看着自己的解被对手一只一只 点杀, 随着自己从林守护者的死亡(图 6), Eat 大势已去, 在凭借主基地的阵型奋力 顽抗一阵以后,只能无奈的打出了 gg(图7)。我们也恭喜 Handme 在北京赛区杀 出重图,并预祝他在全国赛场上可以取得更好的成绩。



行动全场比赛,其实这并不是一场激烈的较量,笔者之所以将这场比赛介绍给 读者、就是希望读者们可以学习两位选手的长处。Handme 在决赛三盘的比赛中使 而了3种不同的战术。战术的老变性也让他最终赢得了比赛、而 Eat 老道的经验,让 他制使在劣势的情况下也可以创造出机会,来控转败局。

或许这两名选手并不是国内意义上的绝对顶尖、但是在本次比赛中,我们看到 些即 。 近手也被他们,斩落马下,可见两位选手在平常的练习中的刻苦程度。 而通 JILA , 读者门型上也广该有所了解, 发苦的5 练 + 多变的战术 + 丰富的经验 + 冷 静的头脑就是魔兽比赛中的取胜之石。■(文/世玉)

#### 暗夜精灵的实用技巧

前面凡期向大家介绍了 Hum 和 Ore 的一些新塔码放技巧, 不知道读者们是不是能够从 中得到 点启油。本期读者将给大家介绍几个 NE 在游戏中的小技巧,这些技巧可能很简 单,但在多数时候却可起到关键性的作用。

首先我们来看看(图1)中小精灵的位置,这个LT上9:00的位置被很多玩家所忽略。所 以成为了一个很好的快窘地点,如果在比赛中加以利用,可以很好的查明对手的动向。 再来 看看(图2)中,生命之树的码放位置。其优点就在于如果对手侦察比较浅的话,你很可能因 为这样的码放位肾面疑过 扬。其次,如果对手进攻你的生命之柯。无论你是回城还是包夹,

NE 在初期,尤其是面对以骚扰为主的英雄时,小精灵便首当其冲的成为了对手攻击的 对象, 如果做(图3)中那样码放英维祭坛和月亮井, 便可以很轻松的保护住自己的小精灵, 当然,故意图下一个通道给你的对手,请君入瓮也是一种不错的选择。









### 

■提供商 数字备 SP / 件链数码 CP ■类局 动作 AC ■适用机型 Nox a S40 ■购买方式 发送短信 MXA 到 665588



在春餐的记载中,这色奶的小男门王星 个声明绘起上,而且高甲天 下,死后留下了大量管藏。这件主藏也 "直是市上学家和选整者极为关心 的事情,可是从未没有人能够批查,直正的历罗 ] L管藏。这个"战"的主角 管脸正,在前一代最欢陆维于埃及解开石柜之进。从罗马夺回所罗广的羊 皮坻。存即带皮斯记载的地下城里投资而夺去典后,终于未引通接近所 罗门王军高龄的审论道。

而此时,邪恶的 k 集团不知什么时候也嗅到"宝物的味道、尾随而至。 于是、我们的主人公智岭王与 k 集团在约亚暗道里面展开了一场宝物的争夺战。■



#### 驱磨人之暗夜传说

■提供商 承中末格 SP ■类生 wift AC ■适用机型-Nox a S60 ■均页方式 移动 省宝箱 下载

狼人和吸血 鬼的最后一次部 族大战是在 400 年以前,战争以 狼人的失败而告 终。但是狼人一 族并没有被完全



清灭,他们以小般的形式混迹在世界的各个角落,不时的袭击单个的吸血鬼。为了对抗泛种信条;吸血率除十上现了现火指人。。谓于强力为目标的吸血鬼,他们的目标是消灭狼人之王沃尔夫,而游戏的主角你,正是这样一个安观电影。为了秘族的任务,去做一个英雄电影。



### NEA BUSINESS 2005

■提供商 无限新感觉 SP JAMDAT CP ■类生 运动 SP ■適用机型 Brew 多机型 ■购买方式 联唐 神奇宝典 "下载

篮球众星赞陆中国手机、(NBA 职业篮球 2005 是一款篮球游戏大作,所有 04~05 赛季 NBA 球队、球员资料均以实名形式加入 其中。游戏的画面表现力非 常出色,加上详实的数据,便 得手机上也终于能够体验



NBA 的激情了,一场掌中职业联赛即将展开 |

### 名词解释

■Brew 参析型・下列発送 CDMA (5% ) 支行 Brew モニ、モザニ 1 CCC 81XX ディ、 聖 SCH X X \9 (H \ X\9 · Meta \ X60 \*\*)

■Brew - つ:CDMA 可各技术区建筑等 与美国岛湾、 24 ma CDMA 系统下的无限数据交互平台。

■联系"重新"。車面長通州等内的モ製等支、多下数手で、ギッドエで移動的"百宝箱"。 (文/手机物)



### 星际战将

■提供商 天津猛犸 CP ■类型 动作 AC : ■透用机型 多机型 ■粒层方式 移动: 百宝箱 下数



一摩和平、美丽、科技发达的城市,在一夜之间变成了人间地就、除了一致的幸存者,大部分人都高奇死亡,就连后续的专业数摄队也神秘消失。 是天灾?人祸?还是来自遥远的外星球的神秘为量?为了朋友,为了亲人,为了事情的真相,你又无反顾的向城市走去。

想过在手机上与神秘外星生物 交战吗?(星际成将)将提供这个机会! 游戏中精心设计的情节对白和各种 JI界面,带给玩家身临其境的感觉。

流畅的动作格斗场面、数十种怪兽的 AI、主人公多种属性之间可以相互调节等设计,更是该游戏的创新客点。■



### 教父传奇。

■提供商 我玩网 SP Sumea CP ■类型 动作 AC ■香用机型 多机型 ■胸买方式 移动"百宝籁"下载

有这學, 玩家将扮賣教父的崇拜者养, 工去追随 黑手完拿族, 成为新, 代的"教父" 在你的成长过程 中,你将通过努力完成黑手能拿族首脑分配给你的每 个任务, 其自己的信力节节攀行, 从而获取"美见们"

个任务、1自己的将示节节攀升、从而获取"第兄们" 的信任和尊敬。通过接受更多的使命。在各种行动中逐 精缓符自己、1t自己的名次上升到最高位置。并最终成 为"教久"的接続人。

為所有初事權式和於一權式。在故事模式中,分 力十 之水平城前。在自今級別里,你都处于不同的场 易化完全項學中特認的地方接受排的任务機合,并必须 完成所有使命,必进入下一水平級別。而死亡模式则是 以追求學科的成一快經为自的,這用各种武器,与敌人 展开 场似年的战争。

"教》、的风华年代逐轴成去。专需一个黑手党成员 作方新一代的 教》、"来给"中军于党家族、把握这个绝佳机 会、展现自己的机智与才能、帮助 乔 实现他的质望





### 激狂寒车川

■提件等 我玩网(SP)/Sumea(CP) / ■类型:竞速 (SP ■适用机型:多机型 / ■购买方式:移动"百宝箱"下载

来自赛车世 家的 SAM 搬到 了一个具有"地 下赛车天"等的小镇,但他 的到来没有受到



太多热情的欢迎, 占办设有人相信这么 个年轻人能有多么厉害, 于是他 想成大人亲 样的传奇车手。为了证明自己, SAM参加了这里的比赛。

游戏的目析是尽可能也超越代售 关所要挑战的对于,并解锁下一 关。在一路冲击中,收集路边的能量补给物,以此来超越速度较慢的车手, 存最出色的表现展现在大家面前,止小镇上的人们都认识到价才是这里的 速度之王,并最后挑战小镇里强传许久的冲艇车手!■



### 鬼 屋



- . # 7格 x 40 1 TH' 8

你是前往魔幻王宫探 脸的菌士, 廳幻 F宫里充 满了恶魔和阴魂, 虽然宝 物多多但也危险重重。你 必须收集到魔幻王宫里所 有的头骨来摧毁魔幻王 宫,而在你开始任务时,所 有的门都是被锁上的。随 着你不断通过自己智慧解 开迷题, 这些神秘的门会 逐一被打开。而你也将面 临更加神秘的挑战。

鬼屋是一款颇具恐怖

气氛的冒险游戏,玩家在游戏中可体验机智勇敢的勇士 是如何躲避危险、收集头骨并最终摧毁整个魔幻王宫 的。游戏共有近35个场景。每一个场景都有不同的危险 和困难,排战你的智慧。

### 戴维斯斯诺克大赛



这是一款令人兴奋 的手机体育类游戏,玩 家能从中体会到真实的 斯洛克比赛的规则、策 略等乐趣。 玩家可以洗 择培训、单打、花球甚至 双人对决等多种游戏方 式。作为非常受人欢迎 的斯诺克运动, 其所有 的特点,包括犯规、得分 都会在此游戏中原汁原 味的展现出来, 而两届 世界锦标赛冠军斯蒂

夫·戴维斯还会作为场外指导出现在游戏中,提示玩家、传授技巧并对 玩家的表现加以评价。

斯诺克作为一种绅士的运动,你要做的不仅仅是把 球打进袋中, 还要和对手斗智斗勇, 如果你相信自己的技术, 就来在游戏中和他较量一下吧□■

会哥彭彭之寻图记

### 后天: 末日浩劫



- R P × FA SP
- man and Ac
- 5 20m t. . MINICO

"上帝将毁灭人类,我警 告讨你们。"——H·G·威尔斯 自由女神已成为冰封

的塑像,这似乎不是梦中的场 景,难道先哲的警告不幸应验? 温室效应造成气候异变。全球 即将进入第二次冰川期, 人类 能否保留一线生机? 这款获得同 名电影授权的动作游戏在手机平 台上再现了电影中人类遭遇天灾

时顽强的求生欲望。自然的威胁不可逃避,惟有适应才能生存。 战胜龙卷风、洪水、冰雹、暴风雪的轮番袭击,能活下来就是最 伟大的成就

惊心动魄的冒险将从中央公园开始,你能从各种 毁灭性的天灾中差免干难吗? 在这款手机游戏中你将 体验龙卷风、洪水、冰雹、暴风雪等不同的灾难、将人



### 米格7610

### 精品游戏展

免哥查彭授命 子图,任务是企素有阳光海 岸之称的美丽海滨寻找神秘地图。而地图被分 割成很多碎块, 并日被放在用椰子才能砸开的 箱子里,并不是每个箱子里都有地图碎片,但打 开箱子总有收获。当然时间有限,千万不要贪心 误了大事, 兔哥彭彭必须收集到所有的地图碎 片,拼成一个完整地图才算完成任务,并进入下

一美的挑战。

这个游戏中,玩家需要借助兔哥的跳跃本领,发挥自己的灵敏反 应,才能最终完成寻图使命。■

■收费价格:6元

: At 1

### 雷电响船奇



- ■1. \* 章中米格(SP)
- TT · 作[AC]
- 5 25 35 5 5 1 (141 5) ■新元本書 移址、写稿" 数

争夺战到了危急关头。 唯有你的座机"雷电号" 才能力挽狂漏, 因为你 配备的龟雷、火箭和导 弹可以有效消灭敌人的 飞机、军舰和潜艇,而他 们的火力对你超强的防 护装甲无法构成致命的 威胁。

这是一款非常类似于街机纵版飞行射击的游 戏,游戏中操控感非常出色,赢得许多手机游戏玩家 的喜爱,而现在7610 手机的用户也终于可以体验空 战的刺激了□■



# **桑哥彭彭之捉鬼记** 湯 中米格(SP)

- ETT TO [AC]
- ■成熟 報。

兔哥彭彭的女友被邪恶的巫师和幽灵抓 走,并隐藏在古宅里。睡梦中的兔哥听到女友 的召唤(-\_-#),穿上能暂时躲避幽灵袭击的 "灵服"出发了。要帮助免哥在充满迷幻和邪恶 的古字中追寻他的永恒之爱,全靠玩家出色的 反应力了哦。■









于网络游戏,和信玩家朋友都很熟悉 而手机游戏,大家几对 Ja va 或是 N-Gage 游戏比较了解。传统的网络游戏提供给玩家一 个虚拟的交流平台,而手机游戏则提供给玩家在有信号覆盖的地 方不受限制,随时下载、体验游戏的可能。随着手机图形网络游戏的出现, 网络交流和随时游戏开始融为一体——相信大家还记得〈三界传说〉携手 Moto E680 手机在去年带给手机游戏玩家的惊喜。作为最早推出手机图 形网络游戏的厂商之一,美通无线在今年又带来了更加成熟的《三界传说 II ),本次 PLAY!LAB 就带大家来体验一下这个新鲜玩意儿吧。

#### 麻雀虽小, 五脏俱全

虽然只是手机平台的游戏,但(三界 传说||〉却拥有完整的故事线和游戏架 构。游戏以人、神、魔三族的纷争为故事主 线,让玩家在唐朝的中华大地上展开奇妙 的江湖和神鬼之旅,带领玩家领略中国几 千年的悠久文化历史和神话故事。整个游 戏由一个主线和名个支线任条组成,其中 还穿插各种小任务,让游戏的故事情节和 任务的发展显得更加合理。在游戏过程 中,玩家不但可以与中国传统神话故事中 的多个角色碰面,还能够与他们一起完成 任务。

游戏中有3大种族——人族、神族和庸 族,玩家在创建角色时可以任意选择。

人族

自人类诞生以来,凭借聪明的头脑逐

渐成为地面上的霸主。人族角色各方面数值比较平均,发展也比较平稳,虽 然在单一特性方面没有明显优势,但却能够在物理、法术方面均有涉猎。

油放

居住在神界的他们,向来清高,认为自己的仙体是不容侵犯和玷污的。 拥有着强大的精神能力使得神族的居民肉体上慢慢退化,这也是他们不适合物 理攻击的原因。但神族拥有使用法术的天赋,如果你喜欢用法术来进行战斗,神 族绝对是不二之选

瘤族

魔族拥有彪悍的身体,看上去凶猛无比,让人敬而远之。魔族是崇尚绝 对力量的种族,在魔界中,只有力量才能代表一切,肉体上的修炼是他们不 断提高自己的方法。魔族在物 理攻击方面有着绝对的优势。 如果你想做一个独闯江湖的 武林高手,建议选择魔族。

随着游戏情节的不断深 入,玩家将逐步揭开隐藏在幕 后的惊天秘密,成人、成魔亦 或成神、皆由玩家随心掌控。 实际体验,同样出色

(三界传说 II ) 给 PLAY! LAB 的第 印象就是,作为一 款 Java 平台的手机游戏,画 面非常漂亮。以大唐盛世为昔



景, 游戏画面经过专业美工精雕缩刻, 最终在手机上画面效果非常到位。 界传说!! )承袭了前代作品鲜亮色调的风格,游戏中回合制的战斗,也有着 非常绚丽的画面效果。单从画面水平来说、《三界传说》》不逊于任何手机游 戏,不过由于游戏容量的限制,目前它并没有背景音乐,相信以后会有更新。

虽然是一款手机平台的游戏,但(三界传说||)完全实现了传统网络游 戏中的交流和PK等基本功能。游戏中玩家可以随时和同一场景内的其他 玩家交流,在非PK限制区还能够和打开PK开关的玩家来一场比武。而且 通过手机快捷方便的操作和不受地域的限制,使得玩家间的交流更加简 单,整个游戏更像是一个热闹的虚拟社区。

当然,除了聊天和 PK 外,游戏中还设置了各种丰富的内容。为了在江 湖上行走,玩家必须通过自己的努力打工赚钱,攒够盘缠才可以上路。热闹



城市中的酒店饭庄、银行仓 库,让你在走自己的英雄之路 前先学会做一个市井混 混---英雄不问出处嘛~

其实在游戏中通过接各 种任务、与 NPC 打交道并完 成一些小的谜题或小游戏,会 有各种意外的奖励。这些体贴 的设定不仅可以更好的帮你 在游戏初期熟悉游戏,还能够 使你交到一群手机彼端志同 道合的朋友。

#### 随时游戏,随地乐趣

作为堪称地球上最不受地域限制的网络游戏,《三界传说》》对于信号 质量的依赖自然是玩家最关心的问题。我们在不同地点进行了测试 在普通 环境下,下载游戏客户端非常正常(发送短信 si 到 18189966,或登陆移动 "百宝箱"下载),在高速移动的汽车上,由于信号不稳定,出现过一次下载失 败的情况。当然,如果用户对PC和手机数据互通有一定基础,可以从游戏官 网(sanije.mtone.com.cn)上下载客户端至 PC,然后传输到手机上安装。

既然是在线游戏,游戏过程中手机必然会和服务器端进行数据交互,会 有 GPRS 流量费用产生。不过,由于(三界传说 II)绝大多数的数据运算都在 客户端进行、需要传递的数据很少、游戏的 GPRS 流量费用还比较低。经我 们大致计算,以每天进行 2 小时游戏为基准,一个月的 GPRS 流量在 1MB 左右,在开通了 GPRS 服务且无包月优惠的手机上,费用大约为 20 元左右。

此外,让我们惊讶的是,即使在信号非常不稳定的地铁里,游戏也可以正常的

进行。经我们测试发现,在地铁进站有信号的 时候,进行诸如交易和交谈等操作很顺利 而 地铁进入隧道后信号失去。这时候仍然可以自 由走动或打怪,等地铁再次进站,手机才会和 服务器进行数据交互。这样、(三界传说 11)基本 实现了全天候玩游戏,让你不受限制的与其他 玩家共同体验游戏乐趣,正所谓"三百人陪聊, 三千人陪笑,三万人陪打闹,三十万人听你号

怎么样,赶快去(三界传说 11)中体验-下吧,说不定还能磁见邪恶小编狗子呢~■



#### 



不同消费习惯的用户的需求。

切且自身所能提供 的服务十分多样, 除了能够在电信运 **营商提供的平台上** 拓展市场外, 还能 够通过诸如手机内 嵌、Wap 下载等方 式提供游戏服务。 因此, 目前美通的 服务方式是多样目 成熟的,能够满足

采访/石磊

#### 美麗无线 Mione Wireless

手机游戏英雄会

家游新渡联合调查

 通无线成立于1994年、是国内最早提供手机增值娱乐服务的内 容提供商(SP)之一,该公司以其众多创新协助启动了这一市场。 作为器里与中国移动合作的 SP 之一,美通无线积极参与了"移 动梦网"创业计划的起草。作为出色的无线互联娱乐提供商,美通无线与众 名著名品牌进行了成功的合作·2003年底,美通无线联合中国移动共同赞 助智岁片《手机》,并发布电影同名手机互动短信游戏,此外还与亚洲最大 的音乐电视频道 Channell VI展开了全面合作。

本次我们采访的是美通无线公司产品总监王欣女士,曾有丰富 PC 游 戏制作相关经验的她,参与和主导制作了美通无线多款游戏产品的开发和 营销工作,对游戏产品开发、市场运作有丰富的经验和独到的见解。王欣女 士 2004年1月至今就职于美通公司,现在担任产品总监,负责美通公司 "ava、Wan、彩信、彩铃产品线的产品规划、市场推广等工作,也曾主导(三 界传说)的研发工作。



美通无线公司产品总益王欣女士

#### 成熟的美通

作为国内最早的手机增值业务服务商之一,身兼 CP/SP 的美通自然 有着成熟且丰富的产品线。王欣女士向我们介绍到,美通主要开发/运营 基于 Java、Symbian、Linux 和 Windows Mobile 等多个平台的手机游戏 和软件, 而产品线的方向也会根据各个平台手机在市场中的占有率来调整 重点。同时,借助在国内丰富的游戏开发/运营经验,美通更了解国内用户 的消费习惯,因此在面对国际知名手机游戏商的竞争时,能够凭借这些经 赊去寻求属于自己的市场。

此外,王欣女士还介绍到,由于美通和多家手机硬件厂商合作关系密

#### 概念车和家用车

在館者问到"不到一 年内推出两代'三界传说' 的作品,是否意味着美通从 中看到手机网络游戏市场 的前舞"时,王欣女士用一 个很有意思的比喻做出了 回答· 去年携手 Moto E680 内嵌推出的(三界传



美通的短信游戏《泡泡小新》

说〉就好比是车展上的概念车,凭借 Moto E680 傲视群雄的强劲机能,《三 界传说〉给人惊艳、高贵的感觉。然而,这款"概念车"终究不是为所有用户准 备的,它更像是美通乃至中国手机网络游戏开发的一个里程碑。

而刚刚推出的(三界传说 || )则是普通大众后院里的家用车,它让更多 玩家能够不受地域限制,随时体验游戏、交流的乐趣。王欣女士表示,美通认 为自己提供给了玩家一个"值得每天去玩一玩的(三界传说Ⅱ)",它无法和

PC上画面绚丽的游戏较量 感官体验、但却有着属于自 己的独特游戏乐趣。

#### 做好家庭作业

当笔者问到美通如何看 待目前国内的手机游戏市 场, 以及美通在这个市场中 所采取的运营理念时, 干欣 女士告诉笔者 因为进入这 个领域比较早,美通一直致 力于先努力将无限娱乐市场 的环境培养起来, 让更多的 玩家能够从中看到更好的游 戏,能够对这个新兴的游戏 类型建立兴趣和信心。这就 如同美通一直以来都在认真 的做家庭作业, 怀抱着自信







美通的"概念车"与"家用车"

与自省的态度去提高自己的水平,用好的游戏去回报玩家的支持。同时,考 虑到手机游戏玩家群的特点,美通提供给玩家上手更简单的游戏,并在收 费机制、玩家活动等方面做更多更负责的努力,给玩家上帝的感觉。

同时,美通也一直积极与电信运营商、合作伙伴甚至是竞争对手共同 去规范市场,就如同王欣女士最后一句意味深长的话,手机游戏市场的这 块蛋糕是商家的,也是玩家的;任何一方不规范的举动都有可能让蛋糕变 味儿。我们在要求玩家抵制盗版游戏的同时,也在不断要求自己提供更好 的游戏体验和更加清晰的收费制度。这样,手机游戏这块蛋糕才会越做越 大,大家才会共同升心!■





### 顶畅运行的私

■新3D网游运行平台大测试

▼I PLAY'LAB 最早于去年11月加入〈魔兽世界〉的美国服务器进 行测试时,除了为在网络拥堵时段所带来的延迟烦恼之外,还发 现当时所特意准备的"顶级配置",在网络顺畅期间也常常会在 飞行、进城或战斗中发生延迟的情况,尽管我们使用了包括 X800XT PE 及 6800U 这样的顶级 3D 显卡,但对此类问题的改善也很有限。那时我们 的确为即将进入中国的《魔兽世界》捏着一把汗。

另外一个有趣的发现还在于,当我们试着降低(魔兽世界)的各种图像 品质及性能设定,往往也会获得许多预想之外的结果。当然,这并不是说结 果有多糟,而是说这些调整与我们通常所碰到的对图像观感和性能表现所 形成的关系,居然有很多令人惊奇的不同。在华硕公司的协助下,我们为这 个(魔兽世界)全面公测的月份准备了一场运行效能评测,通过多种平台、 多种配置以及所获测试结果之间的交叉比较和分析。与您一同展望新一代 3D 网络游戏对 PC 系统的性能需求趋势、提开 3D 网游顺畅运行的秘密。

#### ■《磨兽世界》的运行性能设定

■ 〈鬼音世乔〉	的运行性能反応	
设定内容	设定说明	< B
分辨率	所有测试基于 1024×768. 默认 800×	在完成分
	600,增高会影响图像性能。	只要保有
阜脈	根据显示器能力设置,建议 75Hz 以上	
	对眼睛有益,不影响图像性能,	装目录和
留口模式	如果交谈打字有输入法问题、可以切换	便重新安
	为窗口模式,默认关闭,所有测试基于	统,也可
_	- 个屏模式进行。	系统安装
使用 UI 缩放	用户界面字体之类自动根据分辨率调	行它安装
	整,默认关闭。	WoW.ex
	世界外观	
这景显示	改变可视地形的范围、增高会影响图像	文件进行
The same of the sa	性能,默认编低。	需要重新
环境细节	控制可见物体的远近。增高会影响图像	样的"绮
At the Children in	性能,默认最低。 增加材质锐度,特别是远处物体材质。	装的设定
各向异性过滤	增加付项税及,行刑定选处初体付款。 会影响图像性能、默认最低。	当体贴。
地形阴影质量	· 控制地形材质细节, 增高会影响倒像性	当作和的
JE75W185/灰量	能, 默认关闭。	
材质细节		〈魔兽世
Ad throng 14	光像性能,默认最高。	会对系统
世界细节层次	开启地形多达形细节动态压缩, 会提高	个大致b
C 3. 10 11.00.00	图像性能,默认开启。	自动设定
	光影效果	行性能资
开启所有遮罩效果	开启所有像素遮罩,会影响阳像性能,	们的性能
	默认关闭。	11.0 - 0 1 - 110
-地形高亮-	开启地形和水中的镜像高光、会影响图	为三种设
	像性能,默认关闭。	100
-全屏幕泛光效果-	开启全屏幕柔化和光影效果, 会影响图	100
	像性能,默认关闭。	
-死亡效果-	开启鬼魂状态下的泛光效果。会影响图	100
heren	像性能,默认关闭。	
頂点动态连罩	开启顶点着色器加速动画, 可最大化画	
	面表现。会影响图像性能,默认关闭。	
阴影平滑	开启这个选项可以平滑角色光线表现,	200
	会影响图像性能,默认关闭。	D.
	共它	SEL
三线过滤	开启高质量的材质过滤, 获得更好面	
The state of the s	质,会影响图像性能,默认关闭。	F 3
垂直同步(三倍缓冲	开启后它会限制游戏输出的最高画面 刷新客不超过操作系统设定的屏幕硬	
	利 初 年 小 起 过 操 作 来 统 议 定 的 用 每 使 件 剧 新 率 。 这 样 在 某 些 情 况 下 可 避 免 视	111627
	世級報手,这样在某些情况下可避免忧 觉眩晕之类的生理反应。我们在测试时	ALL AREA
	由于要监测最高性能,因此将其关闭。	
	而由于显示器硬件脚新率通常不会低	31
	于 60Hz, 所以日常使用中开启它也不会	170
	因此而使显示性能下降至流畅程度以	
	F (30fps).	ACC.
硬件指针 修正抵迟)	除非属标指针的显示有问题,否则可以	
MC(T)B M MALESCAL	SHOT INVOICE TO BE STOP PEREST OF POPULAR	-

〈魔兽世界〉 在完成安装之后, 只要保存着它的安 装目录和文件,即 便重新安装操作系 统, 也可以在完成 系统安装后直接执 行它安装目录中的 WoW.exe 主执行 文件进行游戏,不 需要重新安装。这 样的"绿色"免安 装的设定, 的确相

当你首次进入 (魔兽世界)时,它 会对系统性能做一 个大致的测试,并 自动设定相关的运 行性能选项。而我 门的性能测试则分 为三种设定状况。

随曹 魔馬工夫 全京 「作家を作られて ここかみ。 たわれずでも投資収益的な者 、 九五十年(5つ 80回) 元本で日 ぶつつ 魔皇サ 末 思 "3D から書" ハンドを存着を"t"、スマグの名にい 性的提升系示性性中にここが、モデアで多数とつでSD要求。 走多流0

#### January Branch & Branch

Intel 平台		1	AMD 平台	
		Athlon XP 2500+	ASUS A7N8X-E Deluxe Socket-A 462 nForce2 Ultra400 DDR400 双通道 AGP8×	ארוג
ASUS P4GPL-X Socket-478 Intel 915PL DDR400 双通道 PCI-E ×16	P4 3.0E			普通知
ASUS P5AD2-E Premum LGA775 Intel 925XE DDR2-533 PCI-E ×16	P4EE 3.4G	Athlon 64 3500+	ASUS A8V Deluxe Socket-939 VIA K8T800Pro DDR400 双通道 AGP8×	高台
DDR		1	DDR2	
256MB				入门约
258MB×2		512MB		普通特
256MB×4			512MB×2	76 8
AGP8×			PCI-E	
			S Extreme N6200TC la GeForce 6200TC	入口线
ASUS A9550 GE		ASUS Extreme AX700PRO		
ATI Radeon 9550 ASUS V9999Ultra De			Radeon X700 Pro	-
Nvidla GeForce 6800		ASUS Extreme AX800XT Platinum ATI Radeon X800XT PE		

#### ■性能测试与分析

我们在〈魔兽世界〉中的性能测试,选择了最具可重复性、体现性能需 求特性和需求一致性的方法——从卡利姆多的十字路口骑乘处, 骑双足飞 龙飞回奥格瑞玛兽人主城。在此之前我们运行 FRAPS 帧速率记录软件, 按 热键开始测试帧速率的同时点击起飞,在降落稳定后按热键结束记录。这 条飞行路线下方不仅散布各种目标群,沿途还有河流、山谷,目的地为繁华 重镇,因此可以很好的比对那些大型团队 PvP 之类的图形性能负载。

#### ①内存容量对游戏性能的影响

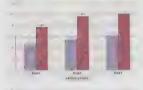
相信每个玩家都能通过进入游戏、切换场景或飞行途中狂读硬盘的

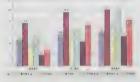
状况,猜测到是内存容量在影响着《魔兽世界》的 性能表现。我们在 Intel 高端平台上通过支持 FSB1066 前端总线的奔腾 IV 至轉版 3.46GHz@3 8GHz 状态下,使用 1GB DDR533 3-4-4-10 时序双通道内存配置,对比单条 512MB 单通道内存内置下的性能表现,来量化内 存容量和性能对 ( 魔兽世界 ) 的影响。

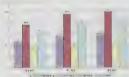
当内存从 1GB 容量双通道配置下降到 512MB 单通道配置时, 若不计算双通道内存配置 与单通道内存配置的带宽差异,我们的内存容量下 降50%,而最高画质设定中最低帧速率下降了52 帧,降幅 98.1%,平均帧速率下降了 21 帧,降幅 26%; 在默认画质设定中, 最低帧速率下降了45 帧,降幅76.3%,平均帧速率下降了7.3帧,降幅 7.6%。

通过测试过程的状况观察及测试结果分析可 见,由于内存低于1GB,无论进入登录画面、登录进 入游戏或是飞行途中场景转换和最终飞入兽人主 城、硬盘灯都在频繁闪烁。尽管我们已经配置了 RAIDO 磁盘阵列系统,但性能的下降仍然令人咋





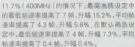




舌, 其中最高画版下飞 入主城时甚至出现画面 停滞, 若在 PvP 会战中 出现此种现象, 后果大 家都能心知肚明了。即 便是在默认画质设定 下, 最低帧速率也无法 满足 30fps 的顺畅需 求。看来,(庵兽世界) 需要随时载入的场景资 料相当庞大、现有的显 存容量也无法满足其顺 畅运作的需求, 此时大 容量内存就成为必须。 有鉴于此, 我们就知道 尽管使用了最强悍的 CPU 和 256MB 显存的 X800XT PE 显卡, 但内 存的短缺一定是最致命 且无法通过其他方式有 效改善的。

#### 2 CPU 运算能力对游 戏件能的影响

我们在 Intel 高端 平台上对比测试了奔腾 IV 至尊版 3.4GHz 和支 持 FSB1066 前端总线 的奔腾以至尊版 3.46GHz@3 8GHz 状态 下, 在相同的 1GB DDR533 3-4-4-10 时 序下的性能表现。我们 在CPU主频提升了



通过数据可以知道,在普通画质下,显卡的 性能完全涵盖了游戏的图像输出能力, 最低帧 率达到 60fps, 最高帧率接近 100fps, 系统机能 再高,软件系统也不会输出更高。

而在最佳画质设定下,由于视野的拓展、图 像细节的处理运算、可见运动物件的计算量增

多,CPU 的数据处理需 求出现短缺, 因此在超 频后,最低帧速率的提 升甚至超过频率提升的 幅度。我们也知道,最低 帧速率决定着系统对大 负载状况下的顺畅支持 能力,由此可见,高性能 的 3D 显卡, 一定会需 要极高性能的 CPU 才 能充分发挥系统潜能。



在我们的 Intel 高 端平台上, 我们使用未 超频且为 FSB800 前端



总线的奔腾IV至轉版 3.4GHz,来测试游戏中最 佳高质、默认画质及最低画质三种设定下的图 像性能。测试结果表明,与最高画质设定相比, 默认画质可以提高最低帧速率 9 帧,升幅 19.6%, 平均帧速率提高 19.1 帧, 升幅 5.6%, 15 帧, 升幅 32.6%, 平均帧速率提高了 23.1 帧,升幅30%。

通过降低血面质量和视野范围而取得图 像性能提升,这自然在各位的预计之中。不过 令人称签的是,在默认画质设定相对于最高画 质设定取得大幅度性能回升之时,游戏中的画 面视觉感受并没有特别直接的下降,尤其是角 色身上的装备光泽及动感依然保持着相当高 的水准。而在最低画质下,性能继续得以回升, 而视觉效果依然在水准之上,若非有过之前最 佳画质的直接切换对比,你很容易忽略感受上 的不同。

#### 4)不同级别显卡的性能表现

为了测试不同级别和市场定位的显卡在 〈魔兽世界〉中的适用性,我们也在 Intel 高端 平台上以奔腾IV至轉版 3.4GHz,配合 ATI X800XT PE、ATI X700PRO 及 Nvid a6200TC 这三档 PCI-E 显卡,分别进行了最好画质、默 认画质和最低画质下的性能表现。测试结果可 以说是令人相当欣慰,在内存满足 1GB 容量的 前提下,《魔兽世界》体现出极富弹性的 3D 图







像系统性能需求。

对干 6200TC 这种级别的新入门级显卡,在默认画质下即可满足最 低 30fps/ 平均 60fps 的顺畅运行要求,幅度还高出 10 帧以上,显示出最 新入门级显卡对(魔兽世界)很好的适应性,这个结果相信可以令很多人 打消抛弃自己日有显卡的冲动,或者也可为你的升级节省不必要的升销。

X700PRO 这类主流中高端显卡,已经可以应对最高画质设定下的 (磨黑世界), 虽然平均帧速率被一些大场景造成的性能瓶颈拖低, 但最低 帧速率依然保持了超过理论流畅值 30fps 的水平且保持了一定的余量。

对干 X800XP PE 这类顶级显卡,最高画质设定正是充分发挥其性能、 保证任何情况下均不会因 3D 显示系统的性能瓶颈而出现画面不顺畅。

#### ⑤Intel 体系与 AMD 体系的表现

对于 Intel 高端平台与 AMD 高端平台的性能之争由来已久。虽然两者 由于采用各自不同的芯片组和 CPU 标称方式,外设也很难获得完全一致 的环境来进行严谨的对比,但在洗购新 PC 游戏平台时,这也的确是每个玩 家无法回避的最初抉择。为此我们使用了标称值接近、内存容量相当、AGP



和 PCI-E 各自属于最高端 的显卡产品,来进行一次性 能评测体验。

从最高画质、默认画质 和最低画质的对比来看,我 们的 Intel 平台体现出全面 的性能领先。由于并非严谨 的对比,具体幅度各位如果 感兴趣可以自行计算一下。 分析两个平台的主要性能 差异,CPU 方面 P4EE3.4G 比速龙 64 3500+ 的实际 工作频率高很多,但后者的 标称值也达到了 3500: 内 存方面 Intel 平台的 DDR2 在时序上反而不占优势: 显卡方面,同样出自 ASUS 名下的这两块显卡,ATI的 PCI-E 接口 X800XT PE 应该不会比 Nvidia 6800Ultra AGP8×有如此 大的差距:至于磁盘方面, Intel 平台采用的是 RAIDO SATA, AMD 平台 采用的是 SATA, 不讨实 际测试过程中并没有太多 的读盘指示……



#### 常述与推荐

早期网络游戏更多的是着力解决网络数据的高效传输及服务器的承 载能力,在客户端方面则多采用 2D 或较简单的 3D 图像引擎,在 PC 系 统要求方面较同一时期的单机游戏要低得多。时过境迁,网络游戏也顺应 潮流,对最先进的 PC 图像能力加以利用,因此在《奇迹 MU》、《A3》、 (天堂Ⅱ)和今日的(魔兽世界)推出时,高品质的3D角色与大场景的 丰富环境,都是它们成为市场宠儿的要素。

与普通单机 3D 游戏或家用机游戏对 3D 图像机能提出越来越高的 要求,单独提升 3D 图像子系统的性能就能对游戏性能有显著影响的状 况有所不同的是, 大型多入 3D 网络游戏处于考虑大量的普通用户所使 用设备的 3D 性能差异,而不会在这方面将性能要求底线草率提升。然而 在 3D 网络游戏中玩家面对的运行环境是具备极大弹性的。同屏幕内运 动的角色、物件,都会根据玩家的聚集情况而变化,运行性能的瓶颈也由 此而来。也许这就是〈天堂Ⅱ〉可以在新一代板载显示系统中基本正常的 运行,但却率先要求 512MB 内存的流畅运行基础,最后我们也迎来了要 1GB内存才能确保各种情况顺畅运行的《魔兽世界》。幸运的是,内存的 价格已经降到普通电脑用家都可以拥有 1GB 的时代,对症下药之后,你 一定可以在花费最小的投入,就迎来一个顺畅运行的(魔兽世界)。

(文/PLAY!LAB)



### **AGP**新军

■ 艾尔莎 影雷者 A660GT

に、 葉犬エルスラギ がらった。



#### ■中端价位、高端特性



款電卡采用 0.11 微米制程的 Nvidia GeForce 6600GT 核心、与 6800 系列相比,同样具备 Shater Model 3.0、 nte lisample 3.0 和 UltraShadow || 技术,可满足一段时间内所有最新 3D 游戏的特性支持之零。在架构设计上,这就产品拥有 8条像素渲染管线、3 个顶点着色匀率,板卡正面采用 4颗三 2 纳秒 GDDR3 颗粒组成 128bt 位宽、128lMB 容量的显存架构,默认核心频率500MHz、显存频率900MHz、与 Nvidia 官方规格500MHz、显存频率有数的整频率面,该 1GHz、因此会有铜大的超频空间。

#### 支持 HDTV 时代的丰富接口

A660GT 最令人感兴趣的特性,就是它提供了 HDTV 视频输出规格的支持。除了拥有D-Sub 和 DVI-1 显示器接口外,它的多重视频输出接口可不像一般的 4 针 S 视频输出那么简单。在产品包装中附带有一个多规格视频输出转接头,上面赫然带有红(梁 蓝二端子的色差输出,许多热衷于家庭影院 PC( HTPC) 的玩家在以前为了能向电视机输送高点质的图像而感 费苦心,看到 A680GT一定会涌起相见恨晚的感觉。此外,这一转接头也带有 S 视频和复合视频供普通视频道备的接敬之用。当然要注意,他



#### **拉拉斯里里** 斯斯斯斯

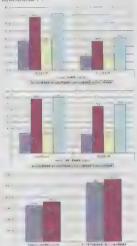


AGP 版本的 6600GT 在外形上给人最强烈的印象, 英过于斜向布局的核心芯片和包存。由于6600GT 是基于 PCI-E 接口研发, 因此 AGP 版本的 6600GT 实际上是通过 PCI-E 对分的 6600GT 实际上是通过 PCI-E 对价值 PCI-E 接口 PCI-E 接近 PCI-E PC



#### ■性能稳健、超频更强

外形鳍髓的 A660GT,到底有多少真材实 料呢? 我们张楚主流的 865PE 芯片组 (华硕 PAP800 Deluxe 主板)。Intel 3.0E 处理器和 256MB×2 双通道内存模组(2.5-3-3-6 PAT 开启),在 WinXP SP2 上进行了一系列测试。 测链结集如下。



我们使用 ForceWare 71.84 版本自动侦测超 频范围, 获得核心 563MHz/显存 1029MHz 的推 荐值, 但在使用 3DMark05 测试中发现会有画面 瑕疵, 经逐 MHz 降频测试, 最终获得 560MHz/1020MHz 稳定值,完成了所有测试。从测 试成绩看,两个游戏超频前后的最低帧率保持一 致, 说明在一般设定的 3D 游戏负载下, A660GT 完全满足 3.0GHz 系统的图形处理能力, CPU 反而 成为性能瓶颈,只是在加上全屏反锯齿设定后,才 显出显卡性能的瓶颈。而最低达30帧,平均超过 60 帧的性能表现,则表明 A660GT 完全满足游戏 的需求。从超频后的性能变化幅度来看,核心/显 存的超频幅度分别为 12%/13.3%, DOOM3 正常 设定下的平均帧率提升了6%,大负载下提升了 10%:HL2 正常设定下的平均帧率提升了 3%,大 负载下提升了 4%;3DMark05 的游戏测试成绩提 升了 10%;FF11 测试成绩提升了 6%。

对于这款媒体报价 1749 元的中高端产品,无论从性能、做工还是使用中的功耗、发热量控制与实际游戏表现来看,都与其定位相当 吻合,是普通玩家为近期的新 3D 游戏进行升级的佳选。 **■**(文/PLAYILAB·游骑)

### 把世界装进口袋

■ 华硕 MvPa A730W 堂上申脑

マ・デー 「呼起性? Asus MyPa A/30 PPC。 F. 又 + ご で 〒 - A/3C - 版本 MyPal A/30W ( > 下筒線 A/30W )。相 \*.A/30A % \* E的 64MB RAM 增加到了 128MB, 并内置了 802 \*\*t ・デ ム・F. · · ・ \* \* \*\* \*\* P\_AY \_AB 南 \* 等 \* 看着 えが

#### 外形 实用与华丽



730W 的外形给人的第一印象就是惊 艳。与华硕 PPC 历来楼角分明,中规中 矩的朴素外形相比,A730W 那圆润的流 水形曲线设计无疑让人颇为心动。机身正面的深 蓝色面板搭背侧面和背面的大面积银色机壳使 得其看起来非常华贵和时尚,加上仅 117.5mm× 72.5mm×16.9mm 的小巧体形,让人爱不释手。 170g 的重量略微有些沉,不过相对其强大的功 能,也算是"物有所值"了。

A730W 采用双扩展槽设计,SD/MMC 和 CF 扩展插槽并排位于机器顶端的透明部分,靠 近红外和 3 5mm 耳机接口。机身左侧安置了开 关、拍照功能键,底部则是 Reset 键、同步接口和

手写笔槽。130万像素摄像头和扬声器则被放置在机身背面。

A730W 配备了 3.7 英寸 640×480@64K 色 VGA 半透式 LCD, 这块 显示屏采用业界领先的 Sharp 公司 Continuous Grain Silicon 技术,不仅 显示质量、亮度、清晰度和可视角度出色,且功耗十分小。 A730W 的显示 屏上方的指示灯在打开蓝牙和充电时会分别变为蓝色和绿色, 屏幕下方 配备了手感出色的五向导航键,按键的下方还隐藏了一个微型麦克风。

速度,反映 PPC 文件执行性能,A730W 表现 中规中矩、964.2 分让人基本满意。不过 A730W 在传输大容量文件时速度非常的快。 平台和同步测试

考察 RAM. 内置软件性能和 PPC 的 同步能力,A730W表现优异,得易干其大 容量的 RAM 和强劲 CPU。

图形系统测试

测试 PPC 的整体视频处理能力,考察 CPU 和显示芯片的整体能力、Intel 2700G 支持每秒30帧的视频播放,测试分数本 应是非常优异,结果却仅有853分。反复 测试后,PLAY!LAB 的分析可能由于 SPB

uspend Ordays) 30 00 00

Benchmark 并不支持 Intel 2700G 这个全新显示芯片。仅测试了 A730W 的 CPU 视频处理速度。为此, PLAY!LAB 专门对其视频播放能力进行了 专项测试,在80Kbps~510Kbps之间各码率的播放效果非常流畅,看来 之前的分析并没有错误,相信 SPB Benchmark 在以后的更新中会加入对 2700G 芯片的支持。

最后谈谈电池,A730W内置了1100mAh容量的可更换锂电池。 PLAY!LAB 选择了耗电量较大的多媒体播放进行电池续航测试,结果 A730W 在播放 4 个多小时之后电量耗尽, 而在普通使用中, 官方公布的 9 小时续航能力经过测试完全达到。

#### 性能 前號与強劲







A730W 采用了最新的 Intel XScale PXA270 520MHz 处理器,支持自 动调节频率的 SpeedStep 技术。更重要的是,A730W 配备了 Intel 2700G 独立图形处理芯片,为用户带来了最高级的掌上视觉体验。同时,A730W 高达 128MB (用户可支配 111MB) 的超大 RAM 对运行速度的提升非常 有效。A730W 采用了 Windows Mobile 2003 Second Edition 操作系统。

PLAY!LAB 使用了权威的测试软件 SPB Benchmark 对 A730W 分 别进行了 CPU 指数、文件系统、平台性能、同步性能、图形性能等测试。 CPU测试

通过对整数运算和浮点数运算的测 试,考察处理器的整体性能,在这项测试 中,A730W 获得了 1950 分。 文件系统测试

考察 RAM 和 ROM 的安装,读写各项



A730W 摄像头拍摄的室外 / 室内照片效果



#### 扩展丰富与易用

A730W 内置了 130 万象素,最大拍照分辨率为 1280×960 像素的 PPC 平台顶级摄像头,并附带了闪光灯和自拍镜,支持静态照片和动态视 频的拍摄、最大支持两倍数码变焦。同时还提供多种拍摄亮度、对比度、白 平衡以及自动、日光灯、白炙灯、晴天四种效果供用户选择设置。同时它还 支持多种特定色彩拍摄。实际拍摄中,A730W 表现出来良好的效果,除暗 光源环境下躁点稍多外,其色彩还原和暴光度都控制的非常优秀。

A730W 内置 USB 数据线、蓝牙和 Wi-Fi 无线等多种连接连接方式。 USB 数据线除担任与 PC 端的文件传输外,还可以外接 USB 键盘和游戏 控制器,同时这也是充电器的接口。我们着重测试了蓝牙和 Wi-Fi 两种无 线连接,A730W的蓝牙搜索/连接非常快,文件的传输速度和兼容性非 常棒,与蓝牙耳机的连接非常稳定。Wi-Fi 无线网卡的表现也是可图可 点,信号稳定性值得称道。

MyPal A730W 作为华硕的旗舰级 PPC, 其强大的 CPU 和显示性能, 加上出众 的外观和众多的实用功能,各位想于近期 购入 PPC 和 PPC 的狂热爱好者们,面对这 样一款掌上至尊,怎能不心动? 把电脑留在 桌上,数码相机放进柜子,纸笔束之高阁, 随身听、录音笔也统统忘记,从此让 MvPal A730 陪伴你的移动数字生活。MvPal A730 把世界装进你的口袋里□■

(文/PLAY!LAB·紫霞的铃铛)



### PLAY!IDF2005

■ 窥探游戏科技



历来是英特尔及其合作伙伴们 发布、交流各自最新技术的平 台,它在很大程度上能够体现 PC 技术的发展走向。随着 PC 产品日益渗透到 普通大众生活的每一个角落,业界开始越来越多 的提到"通过 PC 及其相关技术提高生活质量"

的概念,这便是 PC 娱乐化的体现。本次就让笔者带领大家领略一下 IDF2005 中属于玩家的惊喜吧

#### 双倍奔腾心

也许大家从未想过业界的"真 理" 魔尔定律会失效,然而今年 Intel 的确放弃了自己一贯的通过提高 CPU 主频来提升性能的做法,转而致 力于研究提升 CPU 本身效能的双核 心 / 多核心处理器技术。本次 IDF 第 一天, Intel 就展示了其双核心处理器 的具体细节和产品,也正式向外界公 布了首款双核心处理器将被命名为 Pentium D,并将于今年第二季度发 此技术的游戏运算



布。同一季度发布的还有面向发烧级的双核心处理器 Pentium Extreme Edition 840(主频 3.2GHz,800MHz 前端总线),以及支持双核心的首个 主板芯片组 Intel 955X( 支持 DDR2 内存、Sli 技术 )。

通过 Intel 的超线程技术,使得 1 个双核心 CPU 能够在同一时间内 采用 4 个 CPU 线程(2 个物理 +2 个逻辑)进行运算,这无疑方便了游戏 玩家在游戏时的多任务应用,如游戏同时录制游戏视频等等。同时,Intel 表示, 在未来还会出现支持多核心 CPU 运算的游戏, 能够更直观的体现 此技术对游戏质量的提升。

#### 数字化家庭



Intel 的娱乐 PC 提供全方位数字家庭娱乐享受

总的来说,Intel 目前的数字家庭计划包括"娱乐 PC"以及"客厅娱 乐解决方案"两大方面

Intel 娱乐 PC 基于 Intel 双核心处理器及 Intel 945G 芯片组平台,主 板芯片组内建支持 1080i/720p 规格 HDTV 输出的 Intel GMA950 显示核 心,内建符合 Dolby Codec 标准的 Intel HD Audio 音频模组,通过 ICH7 南桥芯片提供 Matrix Storage 方案,操作系统采用 Windows XP 媒体中 心版。此平台最大的亮点在于用户可以根据自己的需求在 Media Expansion Card (又称 ADD2 Plus 卡,能提供多任务高清规格视频播放 / 录 制)、APP2卡(提供单任务高清规格视频播放/录制)、普通 TV 卡和



左端が伸手点が複合。引导革持力が支き性 Intel Developer Forum。文中 等利IDF . 思一克不丁丁下至少这一家是企客也还找不是四年前之一,他美 I 特色 声 (中) ( ) 基层 ( ) 新罗 ( ) 基本 ( ) 从级初 声 中 ( ) 分 分 计 ( ) 专科 [ ] 经校 \* - F 以 \* T 、 A CLEXX 中医 岛省 \* \* F 30 / P 。 3. T 个表面是好多人更为大语的

PCI-E 独立显卡间自由选择 / 搭配。同时,由于采用新一代 BTX 机箱架 构,使得该产品能够在散热、体积、性能和噪音控制上做到最大的平衡。

Intel 客厅娱乐解决方案则是由一个具备高清规格电视输出、DVD 光 驱、无线外设适配器等功能的电视机顶盒,通过家庭内的无线网络.将对 工作室里的 PC 台式机的操作转移到客厅的电视前。这样,用户无需移动 PC 台式机就能在客厅的电视上享受游戏、上网、视频欣赏等 PC 提供的 多媒体娱乐。

#### As 大迪斯尼



作为国内知名度最高的 PC 网络 游戏运营 / 开发商之一, 盛大公司在本 次IDF上为国内网络游戏玩家带来了 其大力宣传的"盛大迪斯尼"计划中 的前锋产品——基于 Intel X86 PC 架 构,集有线电视与网络游戏一身的多 媒体机顶盒。在盛大公司的介绍中,这 个很快就将发布的神奇盒子将能够提 供比 PC 平台更简易操作的网络游戏

服务,同时售价将大大低于主流 PC。同时盛大公司表示,该产品将采用 Intel 的 PC 架构硬件技术、国内家电厂商的硬件实体、微软的 Windows XP操作系统,并最终由盛大提供网络游戏的运营服务。





Tt展示的液冷散热器配套装备

TI 展示的 BTX 规范机箱





除去宣传各自最新技术的厂商,本次 IDF 中 PC 游戏硬件相关厂商的 参展则让整个会场平添了一些活力。Nvidia 除了在自己的展台展示基于 Sli 技术的 Intel PC 游戏平台外,还在会场入口处专门设立了游戏体验站, 通过游戏试玩和比赛展示拥有 Sli 双显卡的 nForce 4 Intel Edition 平台 的强劲机能:PC 整体散热解决方案提供商 Thermartake (Tt)带来了 BTX 架构机箱、更强劲且极具个性的散热装置,清华同方、方正等国内品牌电 脑制造商带来了各自主打游戏、娱乐的旗舰机型,等等。这些厂商提供的 个性十足的产品,正让 PC 游戏、娱乐应用逐渐成为业界市场最为关注的 领域之一。

IDF2005 带来的兴奋已经渐渐退去,但它给整个 PC 应用领域带来的影响却是深远 的。也许,今天在如此专业的峰会论坛上出现的奇思妙想,明天就能成为你我生活娱乐 中不可缺少的部分。科技、终究是用来创新生活的. 🝿 (文/PLAY!I.AB·记者组)

### 本中心伴侣

PowerColor Theater 550 Pro

在 2004 年 9 月. ATI 就发布了最新的视频处理芯片 Rage Theater 550 PRO,为台式机的 PCI 接口、PCI-E 接口以及笔记本电 脑提供了新一代数字化家庭媒体中心解决方案的核心。最近迪 举恒进塞先在国内推出了一款 PCI 接口的 PowerColor Theater 550 Pro 电视卡赛装(下文简称 T550PRO), 凭着微软 MCE2005 的完全兼容特 性, 立即引起众名的关注。

PC Inn电视与产业面地已久。 直须来也只是 乳垫片 PC 产级环能门套线乳需求的用家社会效此 であえる。当場団唯七三年 Aindows XP 媒体中 步上上、PC 作件数多家会中。至角后被大大强化, 至 PC 生入為行主面要病認。2 參依施



字信号后的"深加工"来"出彩",这也是家电卖场中的功能亮点。此次 T550PRO 首次将专业家电领域的技术带入 PC 电视卡领域、12bit 模数转 换技术使其拥有更高的视频采集精度,模拟视频数据经数字转换后,在内 部通过全数字化的专业硬件级高精度双制式(NTSC/PAL)3D 梳状滤波器、 2D 的 5 线可适性滤波器、噪声抑制电路、抗锯齿滤波器的处理, 最终获得 更清晰、更平滑和更稳定的电视画面。

> 通过全屏播放电视节目的测试对比,我们发 现 T550PRO 拥有明显的杂波抑制能力, 在桌面 使用距离和高解析度的显示器状况下,全屏观看 电视画面的清晰感受明显提升。



电视操放机 MPEG2 录影过程中的 CPU 占用率应制 备格 为 5%。除基理器操作造成的略徵提高外,通常都在 10% 20%。

#### ■硬件 MPEG2 编码

T550PRO 与 MCE2005 完全兼容的特性基 础,首先就在干此款芯片提供的硬件 MPEG2 视频 压缩能力。MCE2005 兼容的电视卡之所以要求具 备硬件 MPEG2 视频压缩功能,就是为了支持 "媒 体中心"理念中融入的电视收视"时间平移" (TimeShifting)特性——通过实时的高品质视频压 缩保存当前正在播放的视频内容,以便用户在返回 后可以继续观看过往的内容——而硬件 MPEG2 视频压缩在提高响应速度的同时,也不会对 PC 的 整体系统性能提出过高的要求。T550PRO 卡上福 供一枚 16MB 的 DDR 内存, 确保 T550PRO 能快 速启动 MPEG2 实时录影,同时 T550PRO 还具备

DVD 质量的可变比特率硬件 MPEG2 编码,以便在 画质和硬盘空间要求之间供用户调整。 通过测试我们发现,在3.4GHz/512MB的PC系统上,播放和录影前 后的 CPU 占用率仅为 8%~12%和 10%~22%。对电视节目的录制操作 启动非常快速,在"较好"品质设定下的 MPEG2 录影品质已经与实时播 放的电视画质没有任何区别了。



以数字方式对 FM 立体收音的频谱自动搜索 CPC4 的界面与 MCE2005 几乎完全一样。



CPC4 中对录音方式进行设定



MCE2005 中可对搜索的频道频率进行微调



#### 改善收视品质的秘密

T550PRO 被称作低功耗、低成本硬件加速视频处理器,高度集成的

T550PRO 使这块电视卡显得相当 "简洁",小巧的数字高频头除了 显著改善影像品质之外,与传统高 频头相比还明显降低了发热量。

模拟式的电视信号,一直以来 就受到杂讯和解析度的困扰,家电 大腕企业如 SONY、飞利浦、创维 等,在各自的电视机产品中都投入 了大量精力打造视频解码引擎。 SONY "贵翔" (WEGA)、飞利浦

"逐点晶晰"、创维 V12 数字引擎 等,都是通过将模拟信号转换为数



erLink PowerCentma 4 提供的 3D 以

能。虽然推述不详。但应该就是启用了 T550PRO 的 3D 植物质说法



左图, MCE2005 媒体中心软件的抓图, 可明显看到横向扫描线, 右圈, CPC4 中开启 3D 功 能后的抓图、画面完整细腻

#### ■丰富的功能和软件适应性

T550PRO 提供了 全球制式 FM 立体声广 播 图文申视 复合视 粉/S视频输入、立体声 输入等诸多技术特性, il 加载了T550PRO 电 视卡的 PC 成为真正的 影音多面手。

我们通过包装附 送的 FM 天线,很快检 索到所有北京 FM 立 体声广播的节目,在强 电磁环境下还能收到



CPC. th. h B " A +F 3 'Zx for By 8

清晰度和稳定性不输于收音机的声音,的确令人相当满意。如果使用同轴 申缆连接闭路申视传送的 FM 广播节目,效果自然会更好。

随卡配送的 CyberLink 红外遥控器组件,可以很好的与随机配送的 CyberLink PowerCinema 4 软件以及 MCE2005 自带的媒体中心软件完 美配合,在 Beyond TV 等流行的收视软件中也可正常使用。遥控器按钮 平威不错,不过说明书中并无此遥控器的按键说明,一般用家可能需要摸 索一段时间才能完全掌握其功能。两款收视软件都提供了电视频道名称 修改、频道顺序调整等功能, PowerCinema 还提供了频道浏览功能, 虽然 只能顺序刷新节目,刷新速度也稍嫌缓慢,但对于选台来说还是很有帮 助。在换台速度方面, PowerCinema 比 MCE2005 媒体中心软件要稍稍 快一些,更接近日前电视机的频道切换速度,它们均采用了换台时的静像 (无杂讯)设定。

#### 硬件功能超前于软件设计?!

在获得了良好的电视收视和 FM 收音效果之后, 我们开始对 T550PRO 所提供的音视频输入功能进行尝试,但这回我们可大大的栽了 个跟斗——无论是 PowerCinema 4 还是 MCE2005 媒体中心软件、都没 有提供明确的视频输入源选择。最后我们在 MCE2005 媒体中心的电视 信号设置窗口中,通过选择机顶盒设备,才进入到可以选择 S 视频或复合 视频的设置里面,在这里我们成功的看到了 PS2 游戏机输送的 电面略 图,声音和清晰度都不错,但 MCE2005 必须要求与机顶盒的红外遥控器 进行同步通讯才能完成设定,最终无功而返。而且我们拿到的 T550PRO 为单一 PAL 制式版本,在设置画面中我们注意到 PAL 制欧版 PS2 在正 常显示了开始画面,然后切换到 NTSC 制式的游戏画面后, PAL 制式的 T550PRO 就无法正常解码信号了。

至此我们不由得开始怀念为 AIW 显卡设计的全功能 ATI MMC 软 件了,遗憾的是,虽然 T550PRO 的说明书中注明支持 MMC 软件,但 ATI 官方网站的 T550PRO 产品栏中并无对应的 MMC 软件下载,即便安装 了该网站提供的最新 T550PRO 驱动程序,使用常见的 MMC 9.02/9.03/9.06 仍无法识别 T550PRO。



CPC3 中的视频補提屏幕并不能正确导入相应绳子的信号-MCE2005 媒体中心的电 面中通过机顶盒方式可以正确导入PAL制式信号,但要求与机顶盒红外递控器同步才。" 政党定

#### 综沭

T550PRO 为时下的 PC 模拟制式电视收视提供了前所未有的平价 (国外售价99美元)高清晰解决方案,也面向即将普及的数字电视机顶 盒设备提供了S视频/复合视频及立体声的接入支持。但对于高级的硬 件 MPEG2 录影所需的 MPEG2 压缩码率的精确设置,以及视频源的选 择方面,还需要更多的在播放软件的后续版本开发中被更好的利用,这样 才不致于浪费 T550PRO 强大的功能。■(文/PLAY!LAB·游骑)

### ₩ 千元 GDDR3 诱惑

■ 微星 AGP 版 Badeon X700

■ 然时下 ATI 显卡产品线里, PCI-E 接口的产品成为厂商力推的 新贵、然而对于许多普通用户来说,仍旧倾向于选择更具性价比 → 的 AGP 平台产品。但我们不难发现,目前 ATI 核心的 AGP 接口 中端显卡产品中、却只有 Radeon 9550 这样的较早期产品。而稍早 Nvidia 排出的 GeForce 6600 AGP 版, 则让 ATI 在 AGP 平台中端显卡市场遭遇不小的尴尬。

随着最近千元级别 Barleon X700 AGP 版 的上市、标志着 ATI 对整条 Radeon X700 产品线的重新定位,也表明了ATI 欲在 千元级中端市场中有所作力的决 心。本次 PLAY!LAB 就收到了这 块来自微星的 Radeon X700 AGP 版 (以下简称 X700AGP)。

#### (0.6)

相比早前 ATI 在 AGP 平台推出的显 卡,X700AGP 最大的特点就是采用了电气 性能更佳的 GDDR3 规格显存。从下表可 以看出,与 GeForce 6600 相比, X700AGP 的优势主要为运行频率、标配 GDDR3 显 存颗粒以及 2 倍于对手的顶点引擎。

#### SNA

40.5

E.85

星卡

显卡的实际性能,还需要通过实际软 件/游戏进行测试。同为千元上下的中端 定位,X700AGP和对手的较量无疑是大

家最为关注的。所以在测试中,我们找来了一款 AGP 版的 GeForce 6600 作为对比对象。同时,因为 X700AGP 具有 0.11 μm 制程、GDDR3 显存等

得天独厚的超频优势, 经过 我们反复测试, 这款微星 AMD Alblan64 4000 X700AGP 最终稳定运行在 Kingston 256M DDR400 X 2 了 460MHz/1.08GHz 的 频 Seagate 120G SATA 1948 ABV Deluxe + VtA K8T800Pro + VT8237

#### 無の化量 2017 桥接客片 倒数工艺 BORR HARRIE 128bil 基本收集 III.20139-10 **奈里里**相 到点引擎

Redeon X700

1
×
坎

游戏测式

#### 4000 3500 3000 2500 2000 1500 1000 500 3DMark05

90(E8) 5.3

3DMark05Wt4

84 8 8 50 5 43 9 2 50 9 3 43 9 2 7 50 9 3 43 9 2 7 50 9 3 43 9 2 7 50 9 3 43 9 2 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	1	120	į.	108.1	
60 - 43 9 52 2 99 3 40 - 43 9 52 2 99 3 Hell Life 2 DOOMS		100	-	84 8	
80 40 43 52 2 43 62 2 4		80		e de co	
40 - Half-Life2 DOOM3		60	-	59 5	52 2
Half-Life2 DOOM3		40	-		
Half-Life2 DOOM3		20			
		0		100	. 188
X700AGP(OC) ■ X700AGP ■ GeForce5600 □ X700AGP(OC)				Half-Life2	DOOM3
	X700AGP(OC)		■×:	700AGP ■ GeFo	xce5600 □X700AGP(OC)

■X700AGP ■ GeForce6600 □ >

继双平台的 Radeon X800 标准版之后, X700AGP 的推出是 ATI 在显 卡市场上投下的又一枚重磅炸弹。仅仅凭"千元以下 GDDR3 显存"这一 点就足以吸引足够的眼球,而且测试表明其超频能力的确突出。可以说,在 千元级别的 AGP 显卡市场中,X700AGP 无疑是目前的最佳选择。■

(文/PLAY!LAB·机器狗)

### 》PLAY!LAB 数码精品馆

■ PLAY!LAB Gallerv05.05

作为最勇于创新,最乐平将受新生事物的压势人的 代表,玩家往往走在数码消费领域的前端。作为致力于 为玩家搜罗最具时尚风格的数码产品的栏目, PLAYI LAB 数码精品馆从本期上式开张前! PLAYI\_AB 希望您 能从这里找到最能展示自我个件的心仪产品,也欢迎大 聚采 www playgemer com 论坛游戏科技版讨论。

#### >>>MP3 播放器

#创新 ZEN Touch 严售价 2540 元 /20GB

查看点 来势汹汹的 iPod 挑战者

创新用以在硬盘 MP3 播放器领域与 iPod 系列抗衡的强劲产品,从 命名中就能看出触摸控制是最大的卖点。而其高雅的产品设计和出色的 制造工艺,加上创新在 PC 音频市场的成熟经验和不错的音质,ZEN Touch 带给消费者另一种选择。





養苹果 iPod Snuffle 警售价 999 元 /512MB 1499 元 /1GB # 看点 iPod 也能平价

凭借硬盘型 iPod 播放器在年轻人 心中打下的江山,苹果终于推出了闪存 型 MP3 播放器 Pod Shuffle。然而不得 不佩服苹果的是,即使是在这个技术接 近透明的市场,Shuffle 也能玩出花样. 大气的造型,出色的音质,品牌的号召 力以及只属于 iPod 的玩法, 让 Shuffle 能够以高贵的姿态面对 FANS 的追捧。





国者终于树立了自己良好 的品牌和口碑, 其中很重 要一点就是在产品设计理 念上紧跟国际潮流。虽然 这款U时手表式 MP3 播 放器比最早的卡西欧同类 产品晚出现很久,但无论 从音质、造型还是功能上 都丝毫不逊于后者。



■售价.-

■看点 功能丰富,操控方便

虽然没有 iPod、ZEN 等 前辈们外形惊艳, 但这款纽 曼之音 F90 凭借支持 MP3///MA/WAV 核式文件 支持 FM 收音机、支持歌词 同步显示等丰富的功能,以 及相对其价位所提供的出色 音质,不应被更具理性消费 需求的学生朋友们错过。



#### >>> 数码相机

■奥林巴斯 μ-mini Digital S ■售价 3 万日元(约2360 元人民币)

職看点·惊艳外形,出色性能

外形小巧且独具个性,具备 500 万有效像素 CCD,35~70mm 两倍光学 变焦镜头,同时集成许多附加功能,加上 Olympus 相继一向的光圈成像技 术优势, µ-mini Digital S 堪称最受时尚女孩欢迎的迷你型数码相机。



■佳能 PowerShot A400 即售价·1350元 ■看点·价格合理,使用方便

虽然 PowerShot A400 的 310 万有效像素落后于目前的主流,但已 经能够冲印出7寸的照片。而平易近人的价格,2.2倍光学变焦也让它成 为全自动胶片相机的最佳数码升级选择。此外,采用两节 AA 规格干电池 供电也让外出旅行时不必担心停电的尴尬。





■尼康 Coolpix 7600

順售价 2980 元

□看点·高像素,成像好

作为 2005 年尼康主打家用高端消费 型数码相机的主力,Coolpux 7600 具备 710 万有效像素和 3 倍光学变焦镜头,更重要的是它还提供了 多种效果出色的拍摄功能。采用两节 AA 规格干电池供电,加上合理的价格,成为实用高端数码相机的不错选择。



疆柯尼卡美能达 DIMAGE G530 服售价: 2100

譯看点·价格便宜的 500 万像素 DC

500万有效像素,3倍光学变焦镜头,采用锂离子充电电池供电, D:MAGE G530堪称同级别产品中最具性价比的一个。而其时尚的外形, 也令其成为前卫年轻人选择的优先考虑对象。



#### 2005mm 25 Bayre

■联想锋行 K 8011 ■售价·10999 元

圖看点,构建合理的高端品牌电脑





■TCL SHE5216 女性液晶电脑 調售价 7198 ■看点, 专为女性设计

配备 17 英寸液晶显示器的 TCL SHE5216,除了外形专为时尚女性设计,其 Micro ATX 规格的超小机箱的却是 PCI-IE 平台的 P4-Intel 9156 整合架构,并采用 256MB DDR 内存。当然,性能并不是女性最为 看重的,SHE5216 比色的热管静音散积设计才是最吸引,MM 的。



職联瑞 Saitek Gamer 键盘 调售价·580 元 ■看点·绝对够多的功能键

采用人体工学设计, 独具匠心的可调角度腕托, 令长时间操作也倍感 舒适。与 Saitek 著名的 XS2 飞行握杆采用同样的可调节束度蓝色光效, 倍量独特个性。搭配具备 9 个可编程按键的专用游戏垫, 让你在任何游戏 中都不会手忙脚乱。

■罗技 MX1000 无线鼠标 ■售价·649 元 ■看点·激光、无线、For Man

作为业界首个采用激光定位引擎 的鼠标,罗技 MX1000 带给我们一种 全新的鼠标使用体验。为男性度身定 做的外形设计,不受方向刺约的 FF 无线连接, 出色的电池性能, 让它成为 追求高瓜质数码生活的男士的梦中实 贝。■(文 P/LAYILAB·狗手)



關模拟器快报 05.05

#### ■另一个 PS 模拟器 Xebra 发布新版

是由独田地狱哉创作的作品,新版修正 了在(铁拳॥)中的一些贴图错误,但其 他的方面改动不大,此外模拟器还支持 PS BIOS 和各种插件系统(类似 Epsxe)。在测试 之余,笔者发现一个有趣的现象,该模拟器与其他 模拟器不同的地方在干没有版本号。也许作者对



自己的作品非常自信吧。下载地址·members.at.infoseek.co.ip/DrHell/。

#### PS/PS2 模拟器插件 Delta 发布更新

Detta 是一个非常出色的 PS/PS2 模拟器前端插件,对应目前最好的 PS 模拟器 Epsxe 和 PS2 模拟器 PCSX2,但这次的更新主要针对后者。新 版增加了 PCSX2 对 PS2 光盘镜象的支持,可自行制作 PS2 光盘镜像,支 持对 PS2 记忆卡文件的编辑, 同时修正了 Epsxe 的手柄 BUG。下载地 bl - delta.ngemu.com。



GoGo GSaturn Launche	·		100	_
[ Setting   5 Game	Drak   🖒 CV2   🖋	P Editor	Option   g' About	1
Files Information	n System	Contro	llers   🗐 Video	
FullScreenM	1024	-	FrancSkip	133
Full 15 creeny	768		Texture Optimize	FALSE
FullScreenStart	FALSE	v	ButPolygon	1
FitToScreen	TRUE	-	Heartesture	1
KnableFremeSkap	TRUE	¥	TextureFilter	FALSE
Sound	FALSE	4	CD BriveLetter	C - R
SeturnFast	TRUE	v	SetTime	FALSE -
Player 1	Keyboard	7	Player 2	FamePad
Load Player	Configuration	1 1	J Befenkt	☐ Serve

大家在使用世嘉士星主机模拟器 GIRI GIRI 的时候是不是被烦琐的命 令行配置吓倒了?现在你可以使用 GSaturnTool 把各种命令行都抛在腋后。 该软件是一个模拟器前端程序,它可以非常方便的让你来设定 GIRI GIRI 的 各项模拟游戏功能。下载地址·www.geocrties.com/gsaturntool。(注:使用软 件要求系统必须安装微软.NET framework 插件)

- 夢し本半月夏」、 ・ ナ、わ / / 答要で, 现在的模拟器界是怎么了? 除 \* シタラ 得、み、「こく家 はらやから、其他的都是 些選選无期的等 , , , 下基件就每日 。 , , 见 、 下廊艺人正题。

#### Yabause 0.8 版即将发布

人气非常旺的世嘉士星主机模拟器 Yabause 的作者, 近日在官方网 站上公布了 0.8 版 WIP (Work In Process,进程报告)。也许是因为工作 的原因,在0.7版本之后,作者已经有很长一段时间没有更新模拟器。本 次在08版发布之前,作者终于放出了非常多的截图,同时作者承诺会很 快发布 0.8、请玩家们耐心等待。Yabause 0.7 版下载地址 yabause. sourceforge.net/download.php。(注:该模拟器有 MAC 和 WIN 版之分, 请根据自己的操作系统对应下载)。



#### Note Light 2 Police

任天堂 N64 主机模拟器 Protect64 的发布时间选择得 让人有些摸不着头脑——愚人节,而且距作者上一次的更 新已经3年有余(2002年8月25日停止更新)@#\$%…

当然,本次更新并非是一个玩笑,作者表示这次 版本变动修正了一些游戏如(大金刚),(塞尔达传说)等运行 速度过慢的问题。同时,新版整合了 Service Pack 补丁包,其 中就包括玩家不断提出的对中文的支持,可见作者还是非常注 意听取大家的意见的。至于老外的中文程度赚,笔者就不多加 评论了 ~ 下载地址 · www.pi64.net/iedefault.htm。

#### NGC 模拟器 Ninphin 停止开发

又是一条令人 惋惜的新闻,任天堂 NGC 主机模拟器 Ninphin 宣布停止开 发。作者称他已经失 去了开发 Ninphin 的动力,而其中的原



因是各方面的。但他 同时也保证,将公布部分 Ninphin 的核心代码,以便其他 的爱好者继续深入的研究模拟器。感兴趣的朋友可以去 官方网站 (ninphin.emulation64.com) 察看详细信息。



谈起这个模拟器大家会比较陌 生,但对于这个模拟器所模拟的游戏 (吃豆)(Pacman),接触过红白机的 玩家就相当熟悉了,不过这个模拟器把

原来(吃豆)的 2D 图像转换成 3D 图像——怎么样,很有新鲜感吧?虽然模 拟器已经发布了三个版本,但笔者一直没有注意有这么一个好玩的东东,本 次特做补偿。下载地址·pacifi3d.retrogames.com/pacifi3d/index.html。

#### PCSX2 即将发布 0.8 版

最后来关注一下我们的老朋友 PS2 主机模拟器 PCSX2, 在 0.7 版发 布后开发小组就立刻投入08版的研 究工作。从官方公布的截图来看,模拟



器在速度上相对于前版有所提高,图像也更加趋于完美,不过离实际的运 行速度还有一大段的差距(截图模拟的是 GT4)。也许等到 1.0 版公布的 时候、PCSX2 才会给我们真正的惊喜。官方网站 http://www.pcsx2.net/。

如果大家在使用模拟器的过程中遇到什么问题,请到 www. playgamor. com 论坛 模拟器板块交流、■(文/Choke)



Tech Express 2005 05

看到这颗性孩子,想、果爱的类者。 《没在书》于假的的整模中了。 本用各大厂商的动作都不大,不过诺基亚上式公布了久未露面的 8 系列新款 旗雕机型 8800、以及三星 SPH-G1000 游戏手机的重磅出击商是让人粮前一

#### 名门之后,诺基亚终发8系列新机

干者归来指数·★★★★

表数人魂牵攀绕的 8 预列回来了 · 4 月 7 日,诺基亚在欧州发布了这个系列久违的嘉新机型·——Noke 8800。8800 采用了得盖式设计,机身人面积使用金属材料。看起来颇像 8850 的进化板。屏幕方面 · 8800 采用了分辨率为 1/6 · 208@26 万色的 TFT 显示屏,并采用特殊的致密玻璃材料制作屏幕外壳。硬件机能上,它支持 JAVA N/I/DP 2 0 規格 的 Java 3D 引擎, 内置 64MB 闪存, 支持蓝牙连接。8800 铃声为 64 和弦, 并由日本知名作曲家坂本龙一亲自创作内置铃声、 同时还支持 AAC 和 MP3 格式铃声文件。8800 还内置一个很少见的 50 万象素 CMOS 摄像头,支持视频拍摄。

8800 体积为 107mm×45mm×15mm, 重 134g, 预定于今年第二季度全球上市。

点评 这两天听说邪恶的狗子蠢蠢欲动了~





#### 三星以 SPH-G1000 洗足游戏手机市场 来势汹汹指数: \*\*\*\*

继LG之后,韩国另一手机大厂三星也于近日推出了其首款 3D 游戏手机 ----SPH-G1000。SPH-G1000 配备一个 2.2 英寸,分辨率为 320×240@26 万色的 QVGA 级 TFT 屏幕,内置具备 100 万多边形 / 秒处理能力 的独立 3D 图形加速芯片。同时,为了达到身临其境的游戏效果,SPH-G1000 采用了美国 mmers on 公司的 互动式力问馈专利技术。此外,8 方向控制键,L/R 键和支持 TV=Out 等设定也让人感到了三星的成意十足。

對带 提、SPH-G1000 还内置 130 万像赛摄像头并支持 MP3/MPEG 多媒体播放。从目前公布的游戏阵 容看,全3D画面的〈伊苏VI〉无疑最让人热血沸腾。该手机预计售价50万韩元,并附送一张64MB的 RS-MMC 存储卡。

#### PalmOne 新机两连发

应接不暇指数:★★★★

早先有流言表明 ParmOne 公司可能会放弃 Palm OS 系统,而最近 PalmOne 以即将发布两款新机 Palm Tungsten E2 和 Palm LiveDrive 做出了有力的还击。Palm Tungsten E2 采用 Intel XScale 200MHz 处理器,内置 32MB RAM、操作 系统为 Palm OS 5.4 版本。作为 Tungsten E 的升级产品的, 它支持蓝牙 1.1 传输,并采用了 NVFS 格式文件系统, 有效地 解决了前代产品因电量耗尽而丢失文件的情况。Palm Live Drive 采用 Intel XScale PXA270 416MHz 处理器,操作系统 和 RAM 与 Palm Tungsten E2 相同, 值得一提的是它内置了 4GB 的大容量微硬盘。两款机型都将在 4~5 月间上市。 点评 Palm OS 永不倒。





#### 最高的 (Pod 配套产品---滑雪衫 烧钱指数:★★★★

说来 iPod 系列产品在全球市场还真是组得发紫,各种配套产品也是展出不穷。Spyder 公司目前就开发了一款新型的滑雪衫,让 人惊奇的是,除了普通的御寒功能外,它还可以作为iPod 的线控 其純子上集成了可以操控 iPod 的纤维按键,通过这些按键就可以 对你的 iPod 进行各种设定和操作。当然,这款所谓的高科技产品售价也是不菲,3000 美金的价格足够买上N 个 iPod 了。该产品将 于今年9月限量发售。

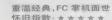
点评 再讨两年。iPod 汽车也会出现了 - -#



索尼一边不紧不慢的发布 MD 新品,一边还时不时来 MP3 播放器市场参上两脚。这不,NW-HD4 之后,NW-HD6 也 顺理成章的出现了。这款容量为 20G8 的硬盘型 MP3 尺寸仅为 56mm×89mm (厚度并未公布),重 125q,可支持 MP3 和 ATRAC3 格式的文件播放,未来将提供黑色、银色和红色三种供用户选择。NW-HD5 采用 OLED 屏幕、内置锂电池可连续播 放 40 小时。同时,该机型同样需要 sonicstage3 0 软件来进行文件传输。

点评 业界会出现两个 iPod 神话么?





英国 Fire International 公司开发的掌机 Blaze Pocket Fami 近期在欧美上市了,如果你以为这又是哪个公司想出 来抢 PSP 和 NDS 市场的试水之作,那你就大错特错了, Blaze Pocket Fami 仅仅只是 台任天堂 FC 家用机的掌上版 本:它内建25英寸TFT屏幕,按键则完全克隆 FC 的优异设定,不仅内置初代《超级马里奥》、《最终幻想》和《塞尔 达传说》三款大作,玩家还能将自己的FC卡带插入其中游戏!另外,该机器还能通过外接两个特制FC手柄对战,售 价为 54.98 英镑。

点评 20 年前的东西卖的就是贵呀

看来,来来的数码产品走向还真是让人猜不透,不过菠菇的终归总会是消费者,最后是例行广告时间,欢迎大家来 www.plavgamer.com 论坛游戏科技版讨论。■(文/他水。力)



### AY!LAB 电子娱乐基准看台

#### ■ 怎样的测试才专属于玩家

#### 率软件 FRAPS v2.5.0 用于实时测算 3D 图像系统的帧速率,给出测算 开始和结束之间的最低、平均和最高帧数率值,也可

以按 1 秒 间隔逐 记录器时帧速塞。 用于考察图像性能 测试过程中的帧速 率变化情况-仅是 3D 显卡,内 存性能、磁盘性能 及CPU外理能力

也会对帧速率的变



#### 化情况产生影响。 性能指标软件

3DMark05 v1.0 GAME 測试主要考察 3D 图像系统在三种典型游 戏应用中的表现, CPU 测试使用最低画质及固定帧速 率设定,其中 GAME3 场景使由起终程技术的第一线 通过D\* te 質

42 等反应的运算。

**必实时订算** 飞船运行 轨迹, 考察 CPU/内 存系統的数据处理能 中将体现人工智能部 分的处理能力, 如各 个目标的移动、射击

#### 游戏性能

(股及战士 III) Doom3 (丰条命引) [Half-life 2)与(太平洋飞将)(Pacific Fighters) 的典型游戏过程回放,被用于考察实际游戏中的大 纹理、复杂场景、光影及特效渲染的 3D 游戏图像性 能 (最終幻想XI) 自方性能指标则武築 版 FFXI Official Benchmark 2 v1.01 )则作为典型 MMORPG 大车场赛图像性能测试的样本

我们也会通过头上游戏操控、结合 FRAPS 的帧记录 主义证明 节次中的整体系统性能进行分析。



#### 温度、供电与噪声

示核心的温度值,用于监

測量卡的温度控制能力。

这个软件用于读取显 卡的特性參数,并可设置 显示核心与显存的频率。 100 用于尝试显卡超频能力, 此外它还可以连续记录显

#### Hmonitor v4,1.4.5

RivaTuner v2.0 BC 15.2

这个软件用于读取并记录主板侦测芯片提供的 CPU、PSU、主板及硬盘的实时温度值,以及 CPU 核 心电压、+3.3V、+12V、+5V等关键电压值,将数据导 入图表软件分析相关数据的变化情况,来评估机箱 CPU、硬盘的温度控制能力,以及系统耗电与供电的 状况。



我们也会通过 TWV 实际功耗指示 器。Hardcano12 温度 与转速侦测器、分贝仪 来辅助进行温度、供电 与噪声方面的监测。■

#### ■ 怎样的 PC 才专属干玩家...

加油系統

准系统

Intel 体系

PLAY!LAB 选择那些在性能上最具参考价值的 产品,从平台结构及性能表现上为您搭建应用于各类 PC 娱乐软硬件产品的基准评测体系--- 改音味验你 可以凭借一个稳定、共通的参考指标,来解读和评估 家游杂志上各游戏软件及硬件产品的性能表现。

#### 耀越宏展 Thermaltake

Shark VA7000SWA 省鱼塔式铝合金机箱 风扇配备 TT-1225 静音风扇(前 TT-1225 静音蓝光风扇(后)

功能特性 可拆卸主板架、侧开鳍孔窗 Purepower TWV480 功率显示电源 功率指标 额定 480W / 峰值 550W

输出指标 +5V/40A、+3.3V/30A、+12V/18A 功能特性 功耗显示、温控/手动风扇调速器 BigWater 12cm 内置液冷 CPU 散热器

卡具规格 L.GA775、Socket478、K7、K8 Hardcano12 温度 转速侦测器 探头规格 温度探头×4、转速探头×4

浩鑫 Shuttle XPC

功能特性·IC.E.整体散热系统 SilentX 超静音电源

#### CPU. 英特尔 Intel Pentium 4 0.13 微米制程 Gallatin 核心

512KB - 级缓存 /2MB - 级缓存 主板: 华硕 ASUS P5AD2-E Premium

FSB1066 / FSB800 主板: 华硕 ASUS P4C800-E Deluxe

内存: Micron DDR2-533x2

Bt 1 4-4-4-10 硬盘. Maxtor MaXLine III

SATA 250GB×2 RAIDO 16MB 缓存



#### 华硕 ASUS Extreme AX800XT Platinum 产品型号 EAX800XTP/2DHTV/256M/A (EAX8D) 体系架构 ATI Radeon X800XT PE PCI-II 默认频率 核心 520MHz

显存 1.12GHz(560MHz DDR3) 显存规格 256bit/256MB/1 6ns 华硕 ASUS V9999Ultra Deluxe 体系架构 Nvidia GeForce 6800Ultra AGP8X 默认频率 核心 425MHz

显存规格 256bit/256MB/2ns

Doom3 Demo1 15-8

■520/560最低帧率 ■520/560平均帧率

#### PIC-E 平台基准性能

Intel INF 6,2,1,1001 催化剂 4.11 版

NoFSAA 8xAF

20

### 3DMark05款业投票 4870 4552 NOFSAA NOAF 4×FSAA 8×AF

#### 3DMark05 v1.0 1024×768 ■GAME ■CPU

■ 520/560最低帧率 ■ 520/560平均帧率

HL2 hard\_c17\_12 场侧 113 4×FSAA 8×AF NOFSAA NOAF 4xFSAA 8xAF Doom 3 Ultra画版 1024=768 HwF-Wo 2 场景 [最高高质 1024×768

#### Benchmark高分榜率模式



#### HL2 hard canals 09 Bi-R



■520/560最低帧率 ■520/560平均帧率

128 家用电脑与游戏 2005 年第 5 期 编辑 游骑兵(rabbit@playgamer.com) 美术/子胥





#### ●山东济南 王远哲

小马哥、大狗哥、月月哥、石子姐、东东大伯、狗子哥、游骑哥(以姓氏笔 直为序,游骑大哥不要急:);向你们郑重建议,书中网游内容还是太多。现在多数人,他来越来的人,都认同;网游就是一个沧珠、等它破了以后,能存留下来的就是几家人公司。少介绍一些关于这种泡沫的东西,而且一个人在正常经济条件和时间下只能玩少数游戏,所以(家游)还是要多关注一下不景气的单电游戏。

本期你们在月历上说,4月10号是赵灵儿的生日。作为一个狂热的仙剑 迷,我怎么不知道?请问是怎么得来的?还有,你们将灵儿称为"眼泪压棒机"不 够全面,望以后不要吝惜你们的形容词。(仙剑,又见仙剑)士要是谁编的?致以 同志殷的敬意与兄弟般的问候,以后写信时会把你们的名字往前排?)。

当昨天我们国内的单机代理公司推出引进的产品时,我们看到了铺天 苗斯的 0 版。当 5 tarforce 3 加密干段为更多国外单机新作所运用的今 天,我们却再也看不到那么多当初红红火火的单机游戏代理公司了。我只 感到一种深深深深的忠哀。我们还是会一如既 往地关注单机游戏。

关于灵儿 MM 的生日,是从东东在开发公司 里偷拍的机密文件中搞到的,首次向读者公布, 哈哈。"眼泪压榨机"的称呼不过是拍拍脑袋来 的灵感,取其精髓但必然不全面,如果真的要全 面描述我们最可爱的灵儿 MM, 月历牌就要改成 自传序官了。【月月】



工远哲大叔,因为《仙剑,又见仙剑》主要是我编 的,我很高兴你给予我这个大伯以兄弟殷的问候。而 我只好以大叔回敞你了! 哈哈!(PS:我最恨人家叫我 大伯了!)关于灵儿的生日.其实没有月月说的 那么玄啦,是《大笛翁》资料片设定里写的~不 值可以去看看哦。——仍然非常年轻的任东引

这个, 俺的姓氏什么时候变了, 允许我汗一下…… 至于您关于网游泡沫的理论, 我觉得当《墨兽世界》出现后, 如此说法就要斟酌,要斟酌啊 ~

个人觉得,网络游戏或者说游戏的网络形态是未 来游戏的必然发展趋势,只是存在好坏之分罢了。当玩 家群的品位和要求逐渐提升,好玩的网络游戏会越来



越多的!【狗子】



#### ●吉林白城 李兴飞

CVoF 终于测试了,这也许在大家眼里是一件值得去喝几杯的事。可这个消息我听了却喜不起来,只因为在部队,部队是不允许上网的、N多次听到或看到 vor 的报道或消息,心就会都闷 N 多次。我也想去韩服、美服或者 CWoF 的游戏里玩玩看,可笑的是,这些都是不可能的。只因,我们的职责,我们的使命。也许这话说得有些大,但它的确是我们这类人的心声。

每月的《家游》我都会想办法买到,只因上面有我喜欢的内容。真心希望各位编辑大哥加油、加油、再加油,把Play 办得越来越好,WoW的内容越多越好,因为这是我这样的玩家了解WoW的唯一渠道。有很多美丽的东西是我们这类人无法触挑到的,我们唯一能做的也只有远远的微笑着看着,去欣赏,去赞叹。就像WoW一样、如果无法用什么来表达对它的喜爱。那就用一次长长的叹息带过……反正我们早已无奈何地与"美丽"的东西保持距离。

期待 2005 年 11 月 25 日, 那时, 我会第一时间进入那个神奇而美丽的世界。如果你们看见一个到处乱逛的亡灵 法航, 那可能就是我了……

亡灵法师啊! 好啊好,跟我内濒时选的职业一样! 不能

第一时间玩到游戏的确有些 遗憾。不过也不要郁闷 N 多 次了。作为军人,保家卫国是 崇高的事业,所以还是要安 公海戏的事候别忘了通知的 信人,家辦公会一定会绝你留 着一席之地。【月月】



一直都特別敬佩我们的解放 军战士。也许是因为曾经亲历 年洪水时他们的无私奉献吧。多会 的言语显得腻症。这给你们一句发 自肺隙的话。你们的生命因为曾有 一抹军绿而永远耀眼!【狗子】

2005 年 11月25日~是退伍日吗?"在 这之前,家游杂志会有定期的攻 略手札《魔兽世界99条军规》,, 希望能伴随你的军旅生涯一同 前进,努力吧《游骑》





#### ●辽宁丹东 王维昕

哟!早想给(家)留言了,可一直没机会。想不到(家)开始有(魔兽)比 赛的分析战报了,真好!而且介绍手机,硬件,PSP,MP3 等新产品的页数增 加了不少,真是太好了!希望继续保持,而且'定要介绍那些顶级的报品 (有点别扭),这才会令我们大开眼界、大长见识,这才叫发烧级、骨灰级 产品。

另外,每期的特别企划都非常有可读性,比普通作者、读者自己写的 文章好看百倍,望多增篇幅。

不过,似乎介绍网游的篇帧有些多了。把网游的·小部分转成介绍 单机,转成文学幽默的篇幅、转成特别企划的篇幅……那不更好吗?我已 不把《家》当作普通的游戏书刊看待,毕竟所谓的游戏技巧网上遍地都 是,尤其是网游、《家》真正需要的是那种温馨感觉。看幽默时一起笑,看 产品介绍像是一起连商店,看游戏宣传像在一起聚会,看大话家游像在 一起联天……这才是(家)。



能看到近来读者对硬件栏目改版后的肯定,对整个PLAY!LAB 团队来说无疑就是最大的支持和鼓励。游戏玩家的生活从来都是紧跟数码时尚潮流的。但考虑到购买力和实用性,我们并不会只介绍那些"顶级"的产品,否则流着口水看的读者大人怪罪下来就不好了。同时,希望大家能够对现在的"游戏科技"提出更多的意见。【编作】

感谢大家能喜欢今年增加的战报内容。由于篇幅原因,目前的战报 在时效和详细程度方面还存在著不 足,不过在短期内还没有条件增加内 容的条件,我们只能尽量提供给大家 更利缺,更具实用价值的内容,希助 可以给各位电竞爱好者一定的帮助。 在游戏中享受更多。【月月】



#### ●浙江溫州 铜狼

首先,请答应我一个请求,千万别把"图鉴"这个栏目撤掉,上期大话家游里一位朋友居然说"实在想不出图鉴有什么用处"、还建议去掉,这位读者真是一点文化品位都没有。我认为"图鉴"是非常有内涵的一个栏目,也是《家游》最具特色的栏目之一,正是这一张张游戏海报或包装,见证者游戏业的发展,更是游戏本身以及游戏制作者不拘一格的个性体现,具有极高的宗策和收塞价值,因此,请你们多必保留此栏目。

还有,非常高兴看到"酷玩街"的开放,可是邮资太贵了,改 下行不? 现在去邮局还很麻烦,你们也可以搞网上支付嘛,起码让我省两块钱。还希望多搞一些送周边礼品的活动,增进与读者的互动,不要老想着赚钱\_\_\_\_



"图鉴"大多数都是"Golden"的 作品,或者你也可以称其为"作古"的 东东。我们可能错过了他们中大多数 的诞生之时,不过那些游戏制作和行 销的天才们在其中所表现的锋芒,也 许能让今日的玩家和游戏业者从中 悟出些什么。在"图鉴"中重现它们, 也算是一件"文物保护"的誊举吧,哈 哈~【游游】

哈哈,这里透露一个小秘密,咱们 的网站正私敝着一场不小的改革,我 们希望借此为所有读者提供一个更便 捷的程序、张讯,交流平台,还请人家 彩彩,正阅点哦!



#### ●湖南永州 高楚杰

这期赠送的《梦幻之星》新手卡非常有创意,只是把形状改了一下。再扫一个礼、戴成了一个非常有实用价值的书签。对买杂志的非网游爱好者来说也比较公平,既达到了广告的效果,又为便了读者。希望"家"以后多发些有用的小礼物,如台历海报钥匙扣什么的。

"家游竞拍"对于像我这样的"穷人"很小公平,因为没有次数限制。我想肯定有人从 0.1 元开始一毛 "毛地加,不惜用 上几百来换回那价值数千的拍品。应该加上一个次数限制,这样才公平。

我"直根喜欢文洋的漫画,这期的《点火入魔》太有创意了。原来猫咪还可以这样玩。于是我抓住了我家的那两只猯,想摆一个手持双枪的 POSE,遗憾的是我家的猫没有支洋的训练有素,不但不配合,还对我实施了报复性打击,场面惨不忍睹~~

"家游竞拍"的确是一项野心、意志、运气交集的"游戏",我们确保 以公平的游戏方式提供给大家,但限制任何一种类型的玩家都不公 平,对不对?还记得2005年3月号的 Moto E680"享乐 PDA"吗?中标者 竟然是到朋友家看到一本《家游》,然后随于发了两条就~~当然,"家 游竞拍"历史上也同一位读者朋友两次获得了大礼(首期和2005年 2月号),那就不仅仅是运气了。总之、游游每月也会发上两条。说不定 什么时候运气滴点就~~GOOD LUCK!(游骑)



★更正: 本刊 2005 年 4 月号"新作速递"栏目《海盗王》游戏类型应为网络角色扮演游戏(MMORPG),特此更正。

#### ●四川宣汉 梦杰

122 页所说的加法问题, 嗯, 东东为什么给小编发(小学英语)? 晕厥中~~矣非,编辑部 用的加法是传读中的 16 进制(12345678910ABCDEP······)? 残念, 残念(循环中)~~另, 本人 有电子计算器~只, 绝无病毒, 绝无未马, 绝无 BUG, 众小编中有意购买者可拨打电话 0818-BCDC374, 货音价率; 童叟天散, 先到朱得 0!

un,偶粉希望《家游》增加一个版面介绍当月网游的线上活动等,期待中,期待中(回声 结维N小时)~~

(小学英语)已经派发,通过学习关于加法的问题目前应该已得到了最终解决,呵呵。至于高科技产品电子计算器看来暂时用不上了,还是留给正在上学的朋友们吧,以应付高难度的乘除法运算,想来想去,杂志制作过程中还没涉及那种复杂的运觉,解套下报头也就算清禁了。

呵呵, 玩笑先开到这儿。关于网游线上活动安排,各公司制定活动计划的时间与杂志制作周期难以对应,所以我们只能尽量搜集相关活动内容及时提供各大家,但不能为此设计固定的栏目,感兴趣的朋友请随时关注"第一频道"栏目。【月月】





为什么我会把《小学数学》写成《小学数学》写成《小学数学》写成《小学数学》写成《小学数》写《这个问题涉及到另一个很严肃很痛心的问题。那就是中国的英语教育考试制度是很罪恶的很纳粹的很应该被 874的"一"(回声特集》小时)~~一被某项英语考试折腾得半死的东京订留

#### ●山东 無暗器医説

当我4月1日拿到新(家辦)时就感觉已经跟家分别了N年似的,因为我的3月号被可恶的老师扔了,气煞我也。虽然我给窗外的同学说帮我看着,但是,我心爱的"家"还是没了。想问一下,为什么有的时候客服电话打了没人接,你们的工作时间是从几点到几点呀?

我觉得中午还是留一两个人好,因为我们学生平时都要上课,所以……

我发现和我同类的人还真多。"家 TANS, 我买完 4 月号(家游),就在书店坐下,津津有味 地看了起来,没想到,在书店仅仅持了半个小时,"家"就卖出去 4 本,老板说:看起来,只能靠 "家"赚钱了。我心里特别高兴,衷心祝愿"家"越办越好! 你们可 要好好,好好,好好的下晚!

"客服电话"?是"编读热线"吧,呵呵,意思差不多~~和一 些大公司比起来,杂志社员工的工作时间有一定弹性,人手也比 较紧张,所以热线电话暂时还做不到时刻有人使中,请大家谅 練。最近"段时间,倒是可以让某不吃午饭的疑似减肥者在午休 时间接接电话,大家猜猜会是谁?【小马】





从这位读者的描述来看,看来您 是在课堂上看(家游)了。这些归是违 反课堂纪律的,虽然老师的做法有些 敬动,但绝不算是"可恶"吧。曾经身为人师的我,能够体会老师 的苦心,我建议您不如尝试着和这位老师尝试着沟通一下,相 信会有不一样的感觉哦——我的许多大学同学现在都投身教 师岗位,可他们对游戏的疯狂丝毫不亚于我呢!【狗子】





#### 神智會而是 福里

我读(家游)已经有5年了,如果从98年第一次接触 (家游)算起、那时我刚认识电脑游戏),到现在已经有7年 了。这本杂志曾给我一个很深的印象,就是严谨。我记得以 前(家游)的编辑们对待错别字都十分认真。

可是,自(家游)上次改版(好像是两年前吧)后,页数多了内容多了,错误也多了起来。每期总能读到一些错字和语法错误,不知是内容太多审不过来还是小编们豫天忙者"测试"游戏,现在,进内容都出现不够严谨的情况了。本期64页(天堂 II 第三章,黑暗的崛起),且不说内容中涉及的某些方面介绍不够全面,甚至一些资料都不够准确。其实关于(天堂 II)三章的有关资料网上早已发表了不少,小编们有玩(天堂 II)的应该不会不知道。虽不能说网上的一定准确,但从此文来看,作者的信息来源也不是银可靠,不可能他会写得更详细全面,同时也不会对"勘职业"系统知之甚少了。可作者还是根据准确度有待商榷的信息得出了苦干结论,恐怕难免提得所家。当然游戏没有正式公布之前,很难有准确的信息资料,但我想这种情况下至少介绍时用语应该谨慎,或者严格来说,可靠程度不高的信息就不应盘出来发表。

错别字或许是难免的, 毕竟内容太多, 只要不影响阅读就好。但在网络几乎覆盖全球的今天, 作为常规信息媒介的杂志, 如果对信息可靠性问题不加以重视, 恐不利于发展。

对于狗子兄的某一句话不敢荀同——"并不存在喜欢 所有游戏类型的人。"我就是一个喜欢所有类型游戏的人。 喜欢所有类型游戏并不等于喜欢所有游戏。每一个类型的 游戏都有精品,精品就有其让人喜欢的地方。我玩过差不 多所有类型的游戏,并且每种类型都有至少一款认真钻研 过。我喜欢游戏,我觉得每一款都有其亮点和可以称道之 处,只是看我们如何去发现。

首先感谢这位读者对我们提出的宝贵意见,我代表《天堂Ⅱ》二章前瞻的作者,对你如此专业认真的阅读我们的文章之态度表示谢意。 = 关于三章的更新内容相信官方网站上公布的会更准确,而我们仅仅针对官两没布的资料进行了合理的分析和预测,毕竟游戏还没有更新,还存在很多种变数和可能。而对于75级转职的解释。正如作者说的,其实很遗憾,我们认为这是为有实际作用的内容,如果您有任何其他意见,观迎来信待,以便我们进行更具体更详细的讨论。【石子】



呵呵,我的那句话也只代表我的观点,没有必要大家都一定认同。 而且,玩过和喜欢一切类型的游戏 龙是有所差异的,况且总有一些游 戏类型是我们尚未涉及的,就如同 您也说自己"玩过差不多所有类型 的游戏"呀。当然,这句话也只代表 个人观点,仅此而己,飘过

#### ●供名

近日听高考报告,一个名叫肖某某的北京什么教授说:"电子游戏可使人心理 变态。"还说"你如果戒不掉电子游戏,就不要谈学习!"(以上引自他 10 块铁卖给 我们的小册子)人家可是中国人民大学讲师,北京四中两校客座教师,著名家蹇教 育专家……那这么说我们都是一群心理变态者?! 郁闷 ing~

我觉得(家)报道新作不够多不够快,比如说现在风靡一时的(劲乐团),此游 戏在我们这里很受欢迎,而且出现的时间也不短。我个人认为(家)应该多介绍一 些游戏,还有,应该押"健康游戏鬼告"被大在解目的地方。

这个,人民大学的老师说话也是有可能出现语病的, 我想他是想说"沉迷电子游戏"这个前因吧。至于后一句, 既然大家没有游戏上瘾,不会影响学习,自然也就无需 "戒掉"了。不过,如果真想为游戏"正名",就应该通过努

> 力让自己成为未来社会的中坚,这 才是王道!【狗子】



由于没有学习过这位被称作

4"当代李燕杰"的肖老师的"小册子",所以单凭只自片语,很 难判断出他的观点是否有什么道理。很多言论是基于一定的 有必要见了对游戏"不利"的字眼就过敏。春天里又是沙尘又 是在粉的,人家公经够不容易了,何必?【小乌】

#### ●甘肃平凉 刘智强

看了《大话魔鲁》之后,我是一阵茫然,行云流水般的文字一下子反村出我的幼稚。见过感情深的,没见过感情那么深的,我认识到自己的肤浅了,惭愧!想到自己只为那次活动说了'可'我要账号'"就是一阵心酸。还有啊,等到 Now 公测的时候。 够做们会 宏哪个服啊?公布出来,我和其他家友一起去助阵,建个家游公会。 一群志同道合的人一起玩,一定爽死了~~

记得有家友给过你们一角钱,十分,对吧!我给你们一元钱,一百分啊!不过这可不是对杂志质量而言的,说实话,这期《家游》中的错别字之多令人大跌眼镜。《新玩家》16 页中的文章题目就有两处与目录不同,"废材"与"废柴","练成"与"旅"。 (人民教育出版社)是不是真该给你们考去~~不好意思,言辞激烈些,但我认为适当的压力对(家游)的成长是有帮助的。

内测中家游 L会也早已成立了,等到公测开始后自然 也会在第一时间召集各位组建工会的。公测服务器名称目 前还没确定,届时自然会在家游论坛上公布出来,欢迎所有 支持家游的朋友加入。正象你所说的,一定奏死了~~阿

呵。【月月】



在封闭内测期间家游 WoW 公会主要在阿尔萨斯 PVP 服务器的部落阵营,公测之后在家游论坛上会开启 WoW 专区,喜爱健兽世界的读者大人一定要来哦;此外家游 WoW 公会的名称叫 PLAYGAMER, 见到有这样名称的英雄不 妨结交一下 "【游骑】







#### 好消息! 盛大排出全新的女件网络游戏——《梦幻国度》!

同时,盛大也即将推出《梦幻国度》的一系列周边产品。为了让广大玩家能够更亲密地接触这 些产品、盛大特别设计了以下4道选择题、请大家踊跃回答!记得要填写自己的个人资料回执、在 2005年5月31日前邮寄到:上海市浦东新区碧波路690号1号楼 盛大新华网络发展有限公司 市场推广部小燕子姐姐收。来信中将抽取出一定数量的幸运者给予奖品,不要错过啊!

#### 一等奖:5名 奖品:泡泡堂搪胶储蓄罐一宝宝



二等奖:10名 奖品: 樱桃小丸子风铃



三等奖:20 名 奖品:《梦幻国度》虚拟宠物饰品

件(金鱼、木马、水兔、火鸡、土狗5种任洗1)











注:三等奖为梦幻国度限量虚拟道具,如想获得,必须在回执联中填写您在游戏中的角色名 字、帐号、所在服务器,否则将视做自动放弃。

	抽	

梦幻国度角色名:	梦幻国度帐号:	所在服务器:
姓名:	身份证号码:	电话:
联系地址:	邮政编码:	Email:

1 请问,以下梦幻闺度的宠物中,你最喜欢的是?(请选择最喜欢的3个,按照喜欢程度依求排列)

A( ),B( 1) 花樂塔

2) 首金岛 6) 水兔

31 火塊 刀土翔 40余余

2 请问,你希望将以上宠物开发成既种周边产品? (请选择最喜欢的 3 种,按照喜欢程度依次择列)

),B(

5) 木马

1) 吊扣 / 饰品 2) 服装/鞋帽 5) 手續 / 擴發公仔 6) 音像书籍制成

3) 徽章 / 海报 71 食品类

4)拼裝/变形模型 BI生活用品

10) 植流流流沙 9) 游戏卡、收藏卡

3 你希望在哪里能够买到上顺中所选的产品?

١	(在括号中填入上题所选的周边产品类	型.选择相应的购买场所,可选多种场所)	
ľ	A( )	8( )	C( )
ļ	1)大型购物中心	1)大型购物中心	1)大型剪物中
à	2) 首货商场	2)百货商场	2)百货商场
ì	3)超市	3)超市	3)超市
1	4) 专类店	4)专奠店	4)专奏店
ľ	5)便利店	5)便利店	5)便利店
	6)专业小店	6)专业小店	6)专业小店
t	7)网上购物	7.网上购物	7)网上购物
ı	8)其它	8)其它	8課它

4. 你认为第2颗中所选的产品的单价多少是合适的?

(在括号中填入第2题所选的周边产品类型,选择相应的价格范围、每个产品选 个价格范围) 1)5 元或以下 1)5 元或以下 1)5 元或以下 2)6-10元 2)6-10 元 2)6-10 元 3)11-15 77 3)11-15元 3)11-15元 4)16-20元 4)16-20元 4)16-20元 5)21-40元 5)21-40元 5)21-40元 6)41-70 完 6)41-70元 6)41-70元 7)71-100元 7)71-100元 7)71-100元 8)100 元以上 8)100 元以上 8)100 元以上





### NAME OF TAXABLE PARTY AND POST OF TAXABLE PARTY.

河南新乡	耿夏楠	安徽黄山 孙圣亮	辽宁本溪 齐胜利	上海   赵晓华
广东蕉岭	唐子骐	四川宣汉 胡 雷	河南漯河 王玲玲	福建漳州 杨 乐
湖南东安	唐荷明	福建厦 ] 许思靖	广东汕头 李成文	湖北土堰 田宇黎
贵州威宁	黄 鑫	广西防城港 江柳江	广西南宁 赵 林	吉林辽源 李 昭
内蒙呼市	林凯	四川绵阳 吕林峰	甘肃天水 张 倩	江西南昌 杜庆丽
四川中江	张友强	广东乐昌 曹 正	上海 洪凤宏	山东临沂 张晓巌
北京	杨敬宇	山西阳泉 孙克豪	河北廊坊 杨正军	浙江义乌 吴晓方
山西阳泉	张克文	内蒙赤峰 冯长亮	北京 姜 博	吉林通化 解 磊
浙江宁波	葛 晖	山东福博 何国清	安徽芜湖 元荣平	胡南祁阳 丸和龙
陕西汉中	李 宽	四川乐山 胡建斌	江苏南京 吴晓飞	云南昆明 余文科
安徽合肥	杨安琪	山东济宁 李冬明	辽宁朝阳 高晓慧	江西赣州 李母波
北京	王 阳	广东惠州 唐正飞	宁夏银川   张国君	吉林长春 赵 丰
重庆	张 军	河北石家庄 刘建华	青海西宁 高 轶	安徽蚌埠 张迎海
上东济南	单 犇	自肃平京 潘 旭	河南许昌 李 翔	正苏徐州 刘大盛
广东韶关	今 骏	贵州遵义 舒月越	浙江宁波 吴元雷	河南安阳 于江强
1. 东临沂	张宇辰	厂 項 玉林 宋上国	辽宁 正房店 刘 敏	江苏常州 包劲松
四川内江	肖剑锋	重庆 吴 彦	广东广州 李晓风	辽宁鞍山 朱建博
河的南阳	金 锋	河南新郑 许 鑫	湖南长沙 赵欣颖	安徽马鞍山苏向几
山东烟台	杨文韬	四,攀枝花杨岚洁	山西太原 以 详	新疆石河子工业峰
四川简阳	泰 敏	陕西安康 张 蕾	浙江温州 马俊杰	山西太原 张子前
L/hj	英 磊	新疆 5市 王小岩	大津 罗 了	辽宁人连 域件权
重庆	付 流	湖南扩阳 上古文	陕西宝鸡 韩 珍	北京 」 五亮
山西文水	张 宽	河南商丘 连文沟	四月绵花 萬 欣	安徽铜陵 姚月星
田永昌邑	九. 维	福建福州 计 集	江西南昌 欧阳思华	天津 张子林
期初元1.	商的	湖北省昌 彭 游	.1.西人同 张 凯	福建铝武 徐內华



1.《战国英雄》游戏的主职业有几种?

B 8

C 10 D 12

2 《战国英雄》是什么时候开始公测的?

A 2004年11月18日

B 2004年11月19日

C 2004年11月20日 D 2004年11月21日

3 《战国英雄》春节"十重大奖"活动中, 最高的奖品是?

A 筆记本电脑

B MP3

C奔驰轿车

D QQ 轿车

请将答案填写在本期调查问卷背面 并寄至《家用电脑与游戏》杂志社,活动 截止日期为5月18日,以邮戳日期为准。 全部问题回答正确的读者将参与抽奖, 奖品为《战国英雄》游戏点卡一张。

读者可以通过当地部局自款购买杂志。邮购时请在汇款 中國 书气引用更加购代 原和数量、平部集权证费、负责 有人请别看头心本的打了做。 1 "他过程。可能发生无法。 预知的丢失损坏等情况,给读者造成不便,因此推荐使用挂 民郵職方式

礼款地址: 北京市海淀×恩济庄 18 号院 1 楼 1104 室

收款单位:(家用电脑与游戏)邮购部 邮政编码:100036

4 1, Lis. NA11563A

Eff. M pabasher@playgamer.com

#### 征稿启事

每一位设有都有,能成为(%)游()的作者,你可以在杂志各个 於自現在交互的內容和格司十執行參考。

■新作速递 国内外电脑游戏新作情报和初评。

■家游竞技场, 你所了解和经历的竞技赛事、以 CS 和魔兽为

代表的流行游戏战报、技巧解析等。 ■游戏科技、谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术。

还有模拟器等同样好玩的东西。

■文渊阁 □游戏立学:这是那些要想尚未结束的人的天堂,游戏小说 是最常见的体裁。其它散文件歌之类不限。

□K 文,"K 文"指文章的字节数合"1K"与右。不长不短的下 了杂义符合网络社会快速的属质节奏,你可以就游戏生活中 的经历和感悟作些描述,来点官准,观点鲜明 点,风格酷烈

■玩家广角

门历 已 经典游戏纵向回顾,这需要你对游戏的高度捣爱和 新型. bif (Y.

□文化: 游戏文化横向漫谈, 这里的发挥空间完全是属于你

□图鉴:游戏海报、原面设定、包装赏析等等,关于游戏的图



片记录.

□曲默:关于电脑和游戏的原创或捕骗的曲默笑话及漫画。 □其边 游戏连扇产, 1 发玩偶模型, 衍生产品 加克编页游 我的基础针 '...COSPLAY 发关罪产品 ', 所说相关的录音 动漫等)的评介、收藏,你的消息够灵、服界够宽的话,就秀给 1. 6.6.

□ 年 話, 游戏玩家的母 关生活习惯, 前费风尚等, 展现徐精彩

■人話家游 只要你来信、咨询查表、在论坛继水,就可能分

投稿地址:北京市海淀区原济庄 18 号院 1 楼 1104 室(寮用电 脑与游戏)编辑部 旅野编码-100036

电子信箱: play@playgamer.com

注意事项 请在来稿中注明所投栏目名称、推荐使用电子部 件投稿, 正文文本请采用 TXT 格式, 附图请用 90%图像质量 的 IPG 或 BMP 等格式。清,明笔名、真实姓名、通信地址、即 编等详细联络资料, 请在稿件发出后一个月内不要投资其它 报刊, 若时间上有特殊要求请在来稿中说明。

[2005年第3期读者调查问卷统计结果]

支者对本期杂志的总体印象, 非常好 34.3% 57,4%

还不错 -股股 8.1%

0.2% 相近了 文排尚。并介下的梦艺。 本期读者阅读最不舒适的版页: 广告插页(P32-33之间)

初北武人	₹,↓超	表体再平	千倍甲
1. 生物療	"能吃	广飞桂林	蒋 鑫
四川泸州	吴遥西	辽宁沈阳	周宇
4.61.75	9k 75	الألب	贾 原
福建厦。	黄 子	安徽介肥	美丽
江丁铜州	#B 00	订为连山港	果物
糖工業力	AB 88	河南新军	声 額
族西汉中	程器	山东日照	王 鵬
广东广州	被健荣	浙江衢州	毛家麒
柯北涉县	付繼成	湖南株州	贺晓理
上海	张奇	甘肃兰州	海字县
新疆塔城	郑鑫	天津	李华恺
内蒙古包头	1晚生	有海西宁	<b>王相斌</b>
图龙江商西	陆建国	北京	孙 翔
1 永永莞	黎广艮	北京	f- 185
(以上读者将:	<b>获得精美游戏</b>	周边纪念品一份)	

■本栏目属于所有(家游)读者,内容来自读者来信、回函、论坛 发言和何分投稿。在山町。(有重面)(室)游·杂志、"界环境, br 家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么,所刊登文 字仅代表读者个人观点,与《家用电脑与游戏》杂志无关。



4月9日,一个太阳非常柔和的下午。《家游》篮珠队 "眸子三人组"如我所料的翰掉了,那么多来德支持"家" 胜的会员,也"顺理成章"的猜错了。原因嘛,杭州的会员

赞力治的解释最恰当:"我预测(家游)队员,不是不支持《家游》啊。只是看石子是女的;东东 太胖;小马年纪不小脖子太短,不适合打篮球;月月头发太长;狗子、大狗? 没听说狗会打球

码;还有游骑兵,编请对对键里都不肯出场,取请比赛资格! "草地早就 想给小编门上上强真健体、注意形象的课了,这次一定要乘胜逼击!那什么,猜错的家友赶紧来信抱他们一个个都数语一遍~~~~ 在;还设包来,"胖子"输了不是大家的错,经过一届思想挣扎决定,除了个别"明智"的猜中家友(8位),另在猜错家友中随机抽取 12名,大概这样才能平民俄吧。那么,如上期所承诺的,北京家友在家等门累即可,外地家友赶快把各自手机号发到我邮箱吧(green@playgamer.com),邮件内容格式请写请徐的会员号。姓名,所在地区,手机号码。对了,还有一零零纸,某地又有新形象了。立生爱美,艾洋勤快,何乐而不为呢……"哪呢,下期见吧;)



#### 

#### 實情玩樂名里

01752	张岩晨	01302	马 冬	01417	Ξ	珺	01422	施	録は
01662	單克非	01373	黄力冶	01523	黄	越	01767	14	峙
01751	刘 嘉	01956	杨茜	01535	Ξ	金	01781	张	嶷
01705	关 珊	02101	卢珏	01691	刘	强	01838	¥.	义设
00773	陈 星	01509	付小龙	00511	柳	萃	00876	例	鹏

#### 高梦梅

性别.女

年龄:16

地址·汀苏省常熟市杨园镇邮

政局报刊亭 邮编:215562

QQ 380292911

留言 我乃摩羯座掌门人,拥 有满腔热血,冲向 Games。可 僧、人在初三身不由已,所以 秦望交一些罂欢游戏的朋友! 尤其是塞欢《天堂!》的。

#### 会务导航

交友天地于 4 月会员天地里再度亮相后,随后 而来的征友资料便有加雪花般向蹦排那砸來, 草地 不禁感叹, RMB 什么时候也这样砸过来就好了-.-b! 不过, 贵爱的家友们,在这里我要呼吁一下; 如果纸 张富余,记得把自己的征友内容写得突出点哦!密

密麻麻地跟来信都挤在问卷背面,着实让草地费神呐。因霸幅 所限、每期选登资料将以会员、 家友棚,优先的原则,其次根据 资产棚,但为企业。 资产量。 据,大家多色涵擎,)



#### 日辰晔

会员号·01555 件别 男

在龄 17

地址:浙江省嘉兴三中 408 班 邮编 314001

留高. 希望能与广大玩《泡泡 堂》的 GG、DD、JJ、MM 成为朋友。 我的《泡泡堂》D Z448906859

#### 周海煦

性别 男

地址 上海市縣园路 246 弄 20

号 903 室

邮编:200040

留言:忠实读者 每期必买:一 本不落 内容有趣,心爱图书, 一看上味,希望交友,来信必复。

#### 朱成

性别:男

年龄:18 地址 四川省资阳市支队一中 队 [排六班(武警)

邮编 641300

留。 喜欢玩(大话西游 I)的 我 希望能认识一些朋友,一 起讨论游戏中的秘密。那里爾 有太多的隐藏东西 希望和大 家一起分享。我的大话名:小 朱緒。





गिसाम विभिन्धाराताची

游机场塔台注 意, yomi 请求 着陆,由于物品 较多并载有一名乘客, 请 干购道上铺设 100 米原 史莱姆外加家游派特制 肉垫若干,以确保货物和 客人安全 " ...... 在 制造了一朵小小的蘑菇



云后, vomi 带着它沉甸 甸的宝贝和神秘嘉宾一起闪亮登场 掌声欢迎酷玩街的第一位顾客。 会员编号为 02132 的马骏 GG。

越来越多的读者成为了家游派会员,不仅购物有特权,还能参加草地姐姐组 织的丰富多彩的活动,不留神成为会员之星还有好多礼品拿。

在门外徘徊的你别犹豫了、非会员用邮购价购实任意一款产品即能成为会 员,我们会在给你邮寄产品的同时附上你的会员卡!有了它家游派任你通吃。记 得收到会员卡就赶紧和 Yomi 联系,把你的详细资料通过 e-mail 或直接打电话 告诉我们。

会员热线:010-88146001 转 13(工作日 9:00-17:00) E-mail :kittyxwm@playgamer.com

1、邮资标准:每张汇单不论邮购产品数量多少,邮资一律为10元(含每件 包裹的挂号费 3 元及包装邮递费用) 一 1 1 1 1 1 1 1 1

2、道干汇款单附言栏注明邮购产品编号及数量,会易标明会员号



### VOM MATARE



W. ER-W.

(家用电脑与游戏) 杂志社 傾情奉献、爆笑游戏漫画精选, 全国热买,为未买到的读者提 供方便。



¥ 20

极富想象力的盛大游戏 原原性。网络米和欧洲多米们至



¥12

¥9.9 "龙之沙漏完全攻略宝 典、魔力宝贝经典无限。



#### ¥42 元份价 ¥35

家游+周年庆特别版纪念 T恤.100% 精液棉制成,质地优良,穿着舒适。汇数时 順注明尺码(S 160 M-165 L-170 XL-175



### ¥33

9 00 可爱的哈罗钱包,含5个 卡袋,一个钞位,一个照片,4 个暗袋。规格 9.5cm\*9.8cm。



#### 1 y 20

9.96 英文原統號至31/你体验 原计原味的实时战术游戏魅力









### 邮购价 ¥26 会员价 = ¥23

"阿拉普上士报到,山吹老师准备战斗,阿 卡铲子不能吃啊"这套阿拉蕾 5 人造型一定 会让乌根板的 FAKS 们爱不释手。



### 都购价(¥20) 会员价三 ¥15

述你 CS 全套警围 Q 抵损笑造型 爆笑可 爱 摆在你的电脑显示器上是啥感觉 不用多说 了吧!平均身高 2.5cm 太 0 了!



### 邮购价(¥25) 会员价 = ¥23

造型体现的是光与亮对弈 佐为等人观 战的场景,实心硬胶材质,做工精巧,颜色柔 和细致,平均高约 4cm



### POR TEE

第二代 CS 兵团战斗场景换型。高级 PVC 材料制成. 高约 7cm. CS 迷们可根据自己的创意 布置进攻战略、实地操练战斗技巧!



#### 编号:1009 超人特工队人物总动员 邮购价(¥78) 会员价章 ¥69

超人家、酷冰侠、古怪的农夫人。还有该 死的辛拉曼, 就连肥胖版的 Mr Incredible 也没落下,这是近期不可多得的优质制边。平均





1004 龙珠 0 版水晶座珠三代 编号:1005 龙珠 0 版水晶座珠凹代 邮购价(¥36/代) 会员价 ¥32/代 3 個學能



# 魔兽世界

WWW.WOWCHINA.COM

全球顶级网游巨作

the<mark>d</mark>第/infi

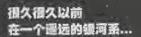
BILZARD

# 奇迹 1.0版 防城战战 群临天下

千里沙场 万里封疆 策马罗兰 鹰扬天下 奇迹攻城战 城城湖市

w he 第山村





法主义年代的二、一位的一位人。 永远、主法的影响,我们以上了第二个年间的人。 《本大學的》的《《教育·文》的《《本文》的《《文》 《《文》之》,《《教育·文》(《文》)。 《《本文》,《《教育·文》(《文》)。





STARWARS星球型第 STARWARS

# 电影传奇

- 时光倒回 1977

"黑秋大战"拥有电影中上最早举的转播 它颇有些"颠下倒四"的叙事通 序。1977年,首部"星球大战"影片一下来就从故事的第四章开始,随后至第六章告 一般落。16年后,它才重新向头讲述故事的起源。这一系列电影之所以会以这种方 式呈现、自然与导演乔治·卢卡斯唯美主义的狂想有关。当他最初构根"星球大战" 这部电影时,就是一部 9 个童节的浩瀚巨作,限于影片拍摄频算和当时的电影特技 技术、乔治·卢卡斯最终决定以最容易实现的第四章作为首部电影来进行拍摄、为此 他仍需自行创建"工业光线与魔影"特技效果公司,为影片拍摄所需的特效进行制 作。乔治·卢卡斯坚持在每部星战影片中都采用创新的特技效果,如果认为最好的技 术手段也无法在银票上重现自己的想法,他就了愿等待新技术的出现,这就是他为 何要在首部星战影片公映二十年后,才开始筹划拍摄新的一部曲影片。这样的等待 虽然今星战送们不得不忍受漫长的煎熬,但乔治·卢卡斯所带来的一切,今所有的等 待都是值得的。

#### 星球大战:新希望

#### Star Wars EpisodelV A New Hope

- ■⇔映时间 1977 年 05 月 25 日
- 滴·乔治·卢卡斯 (George Lucas )
- 丰田 演 马克·哈米尔(Mark Hamill)
  - 哈里森·福特(Harrison Ford)
  - 卡里·费什尔(Carne Fisher) 亚历克·吉尼斯(Alec Guinness)
  - 安东尼·丹尼尔(Anthony Daniels)
  - 大卫·鲍罗斯 (David Prowse)
  - 詹姆斯·厄尔·琼斯(James Earl Jones) 被得·库欣(Peter Cushing)





为掩护潜入帝国基地, 和反抗联盟 蓝图资料。无奈公主最终被捕,但她 偏远的星球上,并被卢克·天行者 密数据,并找到了在反抗帝国的战 斗中仅存的杰迪武士(Jedi Knight) 欧比王·本·克诺比(Obi-Wan Ben

Kenob)。卢克和欧比亚在靠走私违禁货物为生的飞行员汉·索罗(Han Solo)的帮 助下,成功的救出了公主,并随后摧毁了死星,给银河帝国以沉重打击。

本片由乌克·哈米尔和哈里森·福特联袂主演,导演乔治·卢卡斯凭借天乌行空 的想象力和对"原力"的探讨,为影迷奉献了一部充满农和英雄冒险主义色彩的太 空神话史诗。作为"屠戏大战"经典三部曲中首部上映的作品。《新希望》带给美国 CONTROL ROLL BOOK NO.

也见证了"星球大战"这部

■最具游戏件看点

影片最后向死星发起政 6的场面, 是本片最扣人心 弦的一段。卢克凭借原力的 指引,驾驶X战机将质子色 雷准确投入狭小且角度刁钻 的中央反应维排气管道。引 爆了死星。在不少星战游戏 中, 汉都是一出高潮铁起的



- 1. 允明阵宣印黑暗阵营分别完成最近 部星战游戏之后,(星球大战 旧 共和国骑士 II 西斯大帝》(Star Wars: Knights of the Old Republic II The Sith Lords 1 令人不由得感叹其内容的博大精深,加上精美逼真的图像效 果, 15力 2003 年度最佳角色扮演游戏的绕作, (星球大战·旧共和国骑士II 西斯君 · \* \* 确实力 '星球大战" 的广大拥趸以及角色扮演游戏的忠实玩家带来了更为 快子 网络管 如今,全球瞩目的电影"星球大战前传"第三部(西斯的复仇)即将上 B 存款到今期明之中, 回溯自 1977年(星球大战)公映以来的整整 28 个年头, 交 豆软午 七年 星球大战"也与电影一样走过了一段漫长而坎坷的道路。在我们的 "电玩传奇" 中, 今之名系略到星战游戏的磅礴气势。

#### 黄金时代(很久以前~1990)

自从电影(星球大战)于1977年5月公映之后,这个额具与势的名字便为全 世界的人们所牢记。没过多久,"星球大战"又出现在初县雏形的电视游戏业中。帕 克兄弟(Parker Brothers)最先获得了"星球大战"的许可权,分别于 1982 年和 1983 年在 Atari 2600 和 Intellivision 平台上先后推出了三款星战游戏。

#### 帝国反击战

# Star Wars: The Empire Strikes Back

1982 年的(帝国反击战)(Empire Strikes Back) こを史いす参グゲ等 な早れる戏。在横向卷动的画面 27.5 幸运是"复担产基年希斯里动(Hoth)上的政防 も いきをもさまた 三次も成り、基件可謂是一个突破。 まできるもとに分も早まる提供 / 料料展的放射体

的游戏性引 "小户浪、但它

《运带》每个星点,外的扩展室中、这一点还是是以令人



#### 杰迪归来:死星攻击

#### Star Wars

#### Return of the Jedi - Death Star Battle 星战度 ★★★★

意味: - . 伯克兄弟随后推出的作品没有带给星战 星」、 码: , 有 帝国反击战)方面做出了努 n. しょうしん 千年猎鷹"(Millennium Falcon) 司星" 1 前的速度完成了著名的凯瑟尔穿越

并没有明显的进步。在摧毁几架钛战机(Tie Fighter), 避平广,站的超级武器,并且穿过死星防护罩上的一个 通机 5 [之后,玩家所要做的事情就是控制着"千年猎 籚"来摧毁敌人的基地设施,基本上这款游戏只不过是 上 款作品的简单重复。



#### 杰迪竞技场

#### Star Wars: Jedi Arena 足战度 ★★

外平, 桐对子等 软养难来说, 前两款游戏带给星 战迷的内容和乐题还是正约个人基金的、帕克兄弟子 1983 年在 Atan 2600 平台上推出的(杰迪竞技场),除 了游戏名称""甲球大战"占边之外,游戏中几乎没有 电现电影中的写行 个场景 之款游戏只是简单的将两 へき 1、ともことを映場的英個。相対着使用光创进行

搏手,一方面要挥舞七金,抵

\*\* 住敌人发射过来的教化 東. 异 方面还要下停地发射激光束来打倒敌人。对于大 多数呈战迷来说,这是一个令人失望的游戏。不过,它也 是在今后八年中特别为家用游戏机开发制作的最后 款 量战游戏。





# 电玩传奇

堂握你的星战世界



一下世纪,于年代初期,美国在初工业步入,繁荣。(湖。Atar 点:)年于1983 年推出了街机游戏 星球大战 ,它将第 颗死星上发生的更诗般的战中以好乐的 方式再现到每个街机玩家面前,获得了前所未有的成功。而后,这款飞行模拟游戏被 移植到绝大部分游戏平台上。2003年,街机版〈星球大战〉还被收录到 GameCube 游戏机上的(浪人中队 II) (Star Wars Rebel Strike - Roque Squadron III)中作 为奖励关出现。通过原始电影中的声音采祥和极为出色的矢量图形,街机版〈星球 大战》打破了授权游戏的分界线,提升了游戏的授权尺度。

随着街机版(星球大战)的成功,Atan 于 1984 年又紧跟着推出了(杰迪归来) (Return of the Jed:)。这款游戏抛开了原先的主视角设定,取而代之采用了等体积 视角,允许玩家驾驶着飞行机车穿过带有空洞的原木,控制着"千年猎鹰"攻击第二 颗死星,并且可以操控 AT-ST 步行机器人在 Endor 星球表面上飞奔。鲜艳亮丽的 游戏画面、紧张快速的游戏节奏,使得《杰迪归来》成为了一款极为出色的游戏。不 过、它并没有像先前的〈星球大战〉那样普及,而且几乎让人们无从记起。幸好,它也 被 GameCube 游戏机版的《浪人中队 ▮》作为奖励部分所收录,令其不至于在我们 的记忆中完全消失。

(帝国反击战)是 Atari 于 1984 年推出的另一款街机游戏。与前一年推出的 星球大战)相比,采用了同样技术制作的(帝国反击战)只能算是前者的升级版。 这次,玩家可以操纵着雪地飞艇驰骋于霍斯星球上的山川沟敷,并且控制着"千年 猎鹰"飞越复杂的小行星带。相较于(杰迪归来),(帝国反击战)的游戏性让人明 显感觉大为逊色。不过,它是 Atari 推出的最后一款屋战游戏,标志着星战游戏黄金 时代的结束,具有着一定的纪念意义。

黄金时代(很久以前~1990)星战游戏列表		
名称	平台	发售日期
Star Wats - Ever - ite ftr. K-3 % &		
tur was		
" Pr. Wich		
y at wars front tire to a feath to be f	4.4	4.5
Sist war - Return to the day off own or owner.		
Sia, was flat to 1 To 1 afwaht to Battle	0	A 4
S of Water The er wife		4
That was make make		
Star war + I'm A. A.v.		
Star War . ' At Ah		
Star Wars	C64	A988

(本文里, 此游戏 年表仅供参差、根据切堂提资料必难将所有量战游戏列出, 目 名称、年代、平台可能与原作略有出入,敬请批评指正。)

#### 白银时代(1991~1995)

在(杰迪归来)推出不久,"星球大战"的影子开始从大多数人的雷达上逐渐消 失了。Kenner 的人偶玩具停产了, Marvel 的连环漫画取消了, 而星战游戏也无处可 寻了。对于忠实的星战迷来说,这简直就是一场噩梦。

奉好、Ubisoft 和 JVC Musical Entertainment 联手在任天堂的 NES、SNES 以 及 Game Boy 上重新创造了星战二部曲。其中,1991 年推出的 NES 版《星球大战》



可能的 see 1992 年推出的 NES 版《帝国反击战》是两款横向卷轴 动作射击游戏,它们将玩家带回了遥远的银河系,勾起了星 战迷心中的美好回忆。不过,与 SNES 版 "超级游戏" 相比, NES 版游戏则又显得有些苍白无力。(超级星球大战) (Super Star Wars)、(超級帝国反击战)(Super Empire Strikes Back)和(超级杰迪归来)(Super Return of the Jedi ) 三款游戏竞相炫耀着任天堂第二代游戏机的画面效 果和震撼力,同时扩展了Ubisoft和 JVC 在 NES 和 GB 上所建立的规则。从 1992 年开始,以经典电影系列 15 周年为标志,这几款游戏逐年推出 款。每款游戏都从 相应的电影中选取豪材,不断增加游戏内容,改进游戏特性,充分利用平台优势,为 玩家带来全新的游戏体验。

当然,星战游戏的白银时代是与 PC 版星战游戏的诞生紧密相关。在这个过程 中, Lucas Arts 最先以(星球大战·X战机)(Star Wars; X-Wing)来一试身手。

#### X战机

Star Wars: X-Wing

在(X战机)及资料片(B战机)(B-Wing)和 帝国追击战)(Imperial Pursuit)中,玩家将被投入X 战机的驾驶室中,送回到反抗军对抗帝国军的斗争时 期。与原先的街机游戏不同、(X战机)让玩家完全控制 自己的战斗机,并且以基于游戏性的实际任务为特色。 除了X战机之外,玩家还

有机会第一次驾驶Y战 机和 A 战机飞行战斗,进 而完成各种不同类型的 任务。其中、(B战机)作 为资料片,游戏长度延长 了将近一倍,并且让反抗 军的武器库中的战机种 类也增加了四分之一。这 种游戏资料片模式至今 仍被已推出的许多 PC 游戏所沿袭。







#### 钛战机

Star Wars: Tie Fighter



作为(X战机)的后 续之作, Lucas Arts 于 1994年推出的(钛战机) (Tie Fighter)将玩家带入 了银河战争中的另一方阵

营。这款游戏延续了〈X战 机)的游戏风格和模式,并且在每个几乎可能着手改进 的方面都进行了改进,更多的战机,更多的任务,更多的空间战斗使得(钛战机)再 次获得巨大的成功。同年该系列资料篇 〈帝国防卫者〉( Te Fighter Defender of the Empire)推出。



不过, 并不是白银时代中的每个游 戏都会闪光,都能够给玩家留下美好的 回忆。新的游戏技术并不等于好的游戏 体验。在经典游戏"X战机"和"钛战机" 之间推出的(绝地大反攻)和(绝地大反 攻 || 》(Rebel Assault ! & || ), 凭着光盘 载体的大容量和全程动态 FMV 影像的 游戏表现方式,将新一代 PC 游戏的表现

力带入了一个新境界,并借此获得了不少惊奇目光的关注。不过,它的游戏过程玩起 来就如同将街机游戏放在星战的背景照片之上,让人觉得即便不再记得它们,似乎 也没有错过什么。尽管它们也是一种合情合理的游戏设计方式,但对于玩家来说就 缺少了体验上的新奇感,那公式化的片刻紧张刺激,如同过眼云烟挥之即去。

#### 死星战将

Star Wars: Jedi Knight Dark Forces 星战度 ★★★



于 1995 年登场的 死星战将 > 可谓是星 战游戏中的领具里程碑 意义的作品。它在id Software 推出了着名 的第一款主视角射击游



## 星球大战:帝国反击战

#### Star Wars

#### Episode V The Empire Strikes Back

- ■公映时间 1980 年 05 月 21 日
- 演 伊文·克什纳(Irvin Kershner)
   演 马克·哈米尔(Mark Hamili)
  - 哈里森·福特(Harrison Ford) 卡里·费什尔(Carrie Fisher)
  - 比利·迪·威廉姆斯(Billy Dee Williams) 安东尼·丹尼尔(Anthony Daniels)
- 大卫·鲍罗斯(David Prowse)
- ■片 长 124 分钟

1筒 介

为了寻找反叛者的深影、帝国向银河系名地发射了数以千计的探测器,其中一个落至了起义军的畅跑基地震新(Hoth)是,找到"叛军"基地后,帝国随即展开了全面报去,在镭期战役中击溃了起义军。索罗开着千年凋霭与与荣姬逃到小行星程,产克尔了成为真干的杀曲战士、和



R2D2 一起了达大巴(Dagobah) 接受尤达(Yoda)大师的训练。索罗利 束链躲入帝国舰人之中,成功到达贝斯 挥云城(Cloud Ciny),刑僚索罗的旧友 盈多·卡满辛(Lando Calrassan)出 卖,离入了帝国肃武士达斯·维德 (Darth Vader)之手。达斯·维德特索 罗冷冻,以此为明言《诱疗克上钩。卢克

在屋战首郎曲取得空机成功3年后,乔治· 卢卡斯推出了续作(帝国反击战),影片再买获 得巨大的成功,受欢迎程度比起制作更是有端 无威。该片在8,精上紧糖即作,在到画手法上也 显得更为成熟。



在冰天雪地的霍斯堡上,帝国 AT-AT 步行战车梯枯粒积极的进放和起义军阵 地的节节失守,其规党效果极为震撼。此外起义军的雪地飞船以鱼叉盛绕其四足将 其纤强的惊险场面,令其成为虚今人推忘的一段。

#### 星球大战:杰迪归来 Star Wars

# Episode VI Return of the Jedi

- ■等 演 理查德·马昆德(Richard Marquand)
- ■主 演 马克·哈米尔(Mark Hamilt)
  哈里森·福特(Harrison Ford)
  卡里·费什尔(Carrie Fisher)
  安东尼·丹尼尔(Anthony Daniels)
- 亚历克·吉尼斯(Alec Guinness) 圖片 长 134 分钟

为了彻底铲除反抗者,达斯·维德和帝国建造了更

为3.40成了标及机名,应用"维标机特国建造")更为恐怖的"死星"。(Death Starll)。为了救出此时已被囚禁在塔图因沙漠匪帮头



目费巴(Jabba the Hum)宫殿里的霁罗,荣觚、 RID2 和 3PO 先后前住路图因。结果都被要巴生 康。此时已十分强大的卢克斯在树里,是终众人 得以成功逃說。听取完尤达大师的临终遗言后, 卢克革领起义军和帝国军候开了最后的决战。然 而帝国皇帝的'尔伯笈'(Palpatine)毕竟老奸臣 舞,一招被骗的女儿起义军儿派崩溃,并笼取了



戏"毁灭战士"(Doom)系列之后,将主视角射击因素也带入了星战世界,并且将 星战中的主要角色 Kyle Katarn 推到广大玩家面前。5(毁灭战士)及其他类似游戏 相比,《死星战将》除了增加酸胀、向上看和向下看等设定之外,还增加了很多星战 迷提供的内容。唯一不足之处大概只能剪多人游戏方面的欠缺了。

白银时代(1991~1995)星战游戏列表

名称		平台	发售日期
tar Wors		NE 5	1991
J'ar dats	Super Star Wers	SWES	1992
THE SATE		SB	1992
tai Kais	ALC site	ARC	1393
tar hars	K-Ward	PC	.99d
far Adre	X N g	MAC	1993
tar Mars	~*e>s	PC	1993
tat wass	HADA MSS4.45	PC	1901
Ts. AdIS	Rese. Sasa .	SC D	18,05 1994
* 51 8118	Al alte	3^A	12 02 -994
tar wass	Tie righter	PC	1994
eta. Aars	"et kright "ark hostes	FC	1. 28 1995
ta: Wasa	Tie righte To vertices	10	0 31/1995
the hors	Mebo. Arsa it il The Hidden Empire	PC	1, 30,,995
tar Nais	Tie Figiter	MA -	1995
tar Wars	Hebe. Assat	3 DC	.99
'ar Aars	ed. Fright Eark For es	MAC	1995

#### 复兴时代 (1996~2000)

1996 年,"星球大战" 再次风靡全球。Hasbro 制作推出人偶玩具,Dark Horse 绘制推出连环漫画,而 Lucas Arts 的计划日程上则写满了星战游戏。其中一些游戏 是白银时代作品的延续,而另一些游戏看起来则是完全充斥着商业味道。

在原始电影的特别版发行一 年之后,Lucas集中人力进行(帝 国 册 影 ) (Shadows of the Empire) 的全方位多媒体产品制 作。在为任天堂第三代游戏机 Nintendo 64 开发游戏的同时,同 名小说、唱片、人偶玩臭的连环漫 画的制作也在有条不素的进行着。 (帝国暗影)推出之后,虽然媒体 和玩家对游戏漫贬不一,但可以肯 证。是、《帝国暗影》迅速走 红、它在里战游戏中留下了长远的影响力。



在 PC 游戏方面、1997 年推出的两款经典游戏缘作 《帝国生死斗》(X—Wing vs. TIE Fighter)和(杰迪武士 死星战将 II) (Jedi Knight: Dark Forces II) 不仅在商业上获得了巨大的成功,而且在星际战场上为广大星战迷带来了实质性的飞跃。

#### 死星战将 ||

Star Wars: Jedi Knight-Dark Forces II

(死星战将 II)中玩家终于能够在游戏中施展原力的力量进行战斗,从而更加真实的感受杰迪武士的





擎与给人留下 深刻印象的精彩FMV 过场动画结合起来, 继续提升着游戏各方面的品质。同时,它还 将玩家带到了从未到过的地方,充实着《死 星战将॥)中留下的空间。



1998年, Lucas Arts 推出了家用机板本 6 (液人中队 3D) (Thogue Souddron 3D)。 基于前作的全部优点,同时将《帝国暗影》的 特华部分融入游戏本身,让玩家充分体验到 在脑游戏玩家在厅"战机"系列游戏时的头 右腕。而且,即便这就游戏走动作驾战斗方面 的因素多于飞行横规图案,也并没有仿害游 发出色的线型,最受广人原用玩家的欢迎。

#### 同盟铁翼

Star Wars: X-Wing Alliance

说到"X战机",1999年推出的该系列最后一部作品(同盟铁翼)(X-Wing Alliance)可谓是宏篇巨作。 在游戏中,玩家扮演一名银河贸易家族中的年轻成员,



驾驶着各种各 样的 Corellian 运输机穿梭于 银河之间为家

族持钱,谋求发展。没想到最终加入了反抗 军同盟,参加了攻击第二颗死星的战斗。虽 然该游戏增加的实质性内容很少,但是游戏 内容繁多,提供的任务比任何一部"以战机" 系列游戏都多,让是战还玩起来大呼过赖。

除了沿袭传统之外,Lucas Arts 还积极将"星球大战"的主题向其他不同游戏类型上发展。1997 年推出的(动物凶猛)(Masters of Teras Kas:) 就是明显受到了(铁拳》(Tekken)和《魏之利刃》(Soul Blade)等 3D 格斗游戏的影响,它让战士们面对面地往崇尼的 Play Station 游戏机上进行激烈的厮杀,打斗放果丝集不逊于一贯游戏。而在电脑游戏方面,《星球大战、反抗军》



(Star Wars. Rebellion) 和《原为指揮官》(Force Commander) 的推出则让我们看到了《星球大战》同时杀入了即时策略游戏之中。(杰迪武士: 西斯曼云)(Star Wars. Jeld Knight—Mysteres of the Sthi 力连推出之前则以禁三人称说身的光剑格斗而引起极大的关注度,可惜这些游戏要么创新力度不够,要么是受限于当时的 3D 游戏图像引擎对于自然战场环境和流畅的人物动作组节表现力不足。因此那没有农情失前提到的几点游游戏所获争的成功。不过、在游戏复光明间,星战游戏中表现最为奇特的当席《星球大战游战篇》(Star Wars. Demolition),或许 Lucas Arts 是用它来作为对诸如〈扭曲金属〉(Twisted Metal)等游戏的回应,否则很难找出更为合理的解释。

財至千禧岁末、当第一部星战前传电影《星球大战首部曲 魅影危机》走进影院 之后,随即司名游戏便出现在广大京家前的。而后、星喙大战前待。纳布之战》 (The Battle for Naboo)、(星球大战首部曲、杰迪武士)(Jedi Power Battles)以 及《欧比王初留脸》(Obi-Wan's Adventure)等接踵而出、令人眼花缭乱。

#### 极速赛车

# Star Wars: Episode I Racer



在众多的星战前传游 戏中,最为独特的作品应 该首排《极速赛车》。它是 星战游戏中第一款赛车游 戏,让玩家驾驶着极速赛 车充分感受电影中荒野狂 颜的刺激体验。



复兴时代(1996~2000)星战游戏列表		
名称	平台	发售日期
Star Wars: Jedi Knight-Dark Forces	PS	11/26/1996
Star Wars: Rebel Assault II The Bidden Empire	PS	11/30/1996
Star Wars: Shadows of the Empire	N64	1005
Star Wars	GB	, 344
Star Wars: Rebel Assault II The Hidden Empire	MAC	. 996
Star Wars: Yoda Stories	PC	^ 99
Star Wars: X-Wing vs. TIB Fighter	PC	14 1 .94
Star Wars: Shadows of the Empire	PC	1 4497
Star Wars. Jedi Knight Dark Forces II	PC	0 + +0 99
Star Wars: Monopoly	PC	11 41 .99
Star Wars: Masters of Teras Kası	PS	13 1 .007
Star Wars: Trilogy	PBL	.947
Star Wars: Jedi Knight-Mysteries of the Sith	PC	
Star Wars: Rebellion	PC	17 59 7005

复兴时代(1996~2000)星战游戏列表(续)

Chart Airs - Rogum Squadron         M64         11/17/1998           Chart Airs - Bound S Ludston - C         PC         12/02/1998           Chart Airs - C. Lud Strate         M0C         1998           Air - Cash Control         M0C         1998           Chart Airs - Control Lives         M0         02/28/1999           Chart Airs - Control Lives         M0         02/30/1999           Chart Airs - Control Lives         M0         03/31/1999           Chart Airs - Control         M0	名称	平台	发售日期
STATE AND   CLOCK Proof	Star Warst Rogue Squadron	N64	11/17/1998
Tail data Tanon disker  Kora ware tame di the Maglio RC 1998  Kora ware tame di the Maglio RC 1998  Kara data 1 1 1 6 2 48 PC 1998  Kara data 1 1 1 6 2 48 PC 1998  Kara data 1 1 1 6 2 48 PC 1998  Kara data 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Star Wars Public S Labras in	PC.	12/02/1998
State   Stat	Shar Ware filed Picade	ARC	1998
Start Ages         PC         1998           Start Ages         100         102/28/1998           Start Ages         100         02/28/1998           Start Ages         100         04/30/1999           Start Ages         100         06/21/1999           Start Ages         100         06/21/1999           Start Ages         100         06/21/1999           Start Ages         100         06/31/1999           Start Ages         100         06/31/1999           Start Ages         100         06/31/1999           Start Ages         100         06/31/1999           Start Ages         100         12/16/1999           Start Ages         100         12/16/1999           Start Ages         100         109/10/1999           Start	tar Wars Croup Aleks	MAC	1998
Start data   March   1	Shar warm behild the Magic	PC	1998
Star warm   Type   The Phanton Menace   PC	Star Wars "rout Biles	PC	1998
The Asian Straight   Parel   PRC	Star Wars Year Terrish A	PC	02/28/1999
Track Airs   Print	Star wars 'just to I The Phantom Menace	PC	04/30/1999
### 087 1, 0 % The Training Numbers   PC	"Far were "gis se . Raher	PC	04/30/1999
PC	Star wars original fraction s 1. do	PC	06/21/1999
Mac	shar ware to a da . The traff of Merato	PS	08/31/1999
Character   CBC	"his Wals run golde	PC	09/13/1999
Mac	Rran Asia	MAC	09/13/1999
Tray Add	SEA ARE EN GIO KITET	GBC	11/30/1999
Table   Mark	Star Wars Tgue te . 45 or	MAC	12/16/1999
PO	Frac Aase nos rolling	PC	1999
Tall Max	tan war to the selection	N64	1999
DC	or an Wara when in the two land,	PC	1999
Crack wash file 3         and servet et         PB         03/31/2000           Crack acts of the 1         end feet         DC         10/31/2000           Car Acts of the 1         DC         11/32/2000           Car Acts of the 1         PB         11/12/2000           Car Acts of the 1         N64         2000           Stee Wass Math         FC         2000	"tor wa country or "temp per	PC	02/29/2000
10	the ware "pus se . Facer	DC	03/31/2000
Mar (3 % et   DC   11/19/2000   11/19/200   11/19/200   11/19/200   11/19/2000   11/19/2000	Char ward True a least wer put wer	P.S	03/31/2000
tar Max         HP         11/12/2000           .fst MaxS         cst on Max         cf t Not         N64         2000           Star Mars: Math         PC         2000	course and the period of was Barne	DC	10/11/2000
Star Wars: Math	tations of a	DC	11/19/2000
Star Wars: Math FC 2000	tar Nat HT 1.	PS	11/12/2000
	and was as a or wat to be the	N64	2000
Star Wars: Encode I Obj-Wan's Adventures GBC 2000	Star Wars: Math	PC	2000
and water property of the control of	Star Wars: Episode I Obi-Wan's Adventures	GBC	2000

#### 摩登时代 (2001 至今)

簡善游戏机硬件以及电脑硬件的发展,新一代星战游戏应运而生。其中,一些游戏将玩家带到了以往星战传奇中从未到过的地方,而一些游戏则将玩家带到了原本并不属于星战范围的地方。

为了能够确定自己在星战中所处的方位,玩家首先将目光投向了任天 常 GameCube 游戏机的 〈豫人中队 II 〉 (Rogue Squadron II Rogue Leader)。这数游戏保持了 Nintendo 台 的传统和风格,继续在游戏性和游 戏画面方面上狠下功夫,为玩家带来 了丰富的游戏体验。在游戏中、玩家可 以控制多种类型的飞船,按照电影 部曲的故事情节,进行各种各样的冒 险和战斗。唯一令人遗憾的是,游戏不



支持多人联机模式,但完美的单人游戏体验却也足以让人津津乐道。

《畢味大战 星际战机》[Star Wars Starfighter]、《星珠大战 杰施战机》
[star Wars Jedi Starfighter]和文持多人游戏的《星珠大战 克隆人进攻》(Star Wars Clone Wars ]是一點具有街机风格的游戏。尽管游戏画面工桌,游戏性也不错,但是玩家已经对此类游戏缺乏兴趣。为此,Factor 5 和 Lucas Arts 在开发制作《流人中队 III》(Rogue Squadron II Rebel Strike)的时候,特惠扩展了游戏的内容和范围。可是,消激成于2003 年推出的时候,虽然增加了角色相关的任务。但是其中步行方面的任务与空战基础的游戏性质不相匹配。因此,对于铁杆的星战迷发说,这是一款令人感到失望的游戏,他们所期望的是空战中的新意,而不是随便增加的"新禽"。



自从进入康堡时代、导战游戏 的类型变得多样化起来。首先, 2001 年推出的 PS2 版《电缺大战 超 级 爱 姓 豪 车 ) ( Star Wars Super Bombad Racing ) 是继游戏 复兴时代《极速寮车》之后的另一 蒙赛车的戏。同前作相比、超级委 赞赛车 的前效性明显有所提高。 但是相对于其他赛车游戏来说,它 并未带来任何创新。其次 2001 年 相比的 XDS 旅游戏《是谜大战 数

比王)(Star Wars-Obi-Wan)和 2002年同时在PS2 和 GameCube 平台上推出 的《歷珠大战 寅全籍入)[Star Wars Bounty Hunter]是 1998年第一款动作射 出游戏(帝国略影)推出以来的最新再就同美游戏,两个游戏都先演录带到了在星 战电影中从未看到近的地方。只不过前者让玩家扮演歌比王进行冒险,而后者则为



卢克。银看着反击战就要失败,卢 克的潜能终于爆发, 他夺过了光 動和父亲达斯·维德展开了激烈 政。最后关头, 达斯·维德终于省 (A) 将一人权 E的帝国皇帝推入 \* 「「「甲草草中。最终,死

星川被摧毁,卢克扶起垂死的父 采,疲惫的离开了战场 ……

"星球大战"经典三部曲的 最后一部《杰迪·月来》在1983年上映,同样获得巨大成功。但野心勃勃的卢卡斯是 然并不满足,此时他心里下酝酿着一个更宏伟的蓝图。

■最具游戏性看点

在恩朵的卫星上,卢克及莱姆与帝国冲移队在高速穿梭在南西中的飞行摩托上 展开一场统心动魄的脚斗。整个场面用目的神迷来形容也不为过。

## 星战前传 魅影危机

#### Star Wars

Episode | The Phantom Menace

■公映时间 1999 年 05 月 19 日

演·乔治·卢卡斯(George Lucas) 車主

演·利亚姆·尼森(Liam Neeson) 伊万·麦格雷戈(Ewan McGregor) 娜塔莉·波特曼(Natake Portman) 卓克·洛伊德(Jake Lloyd) 依安·麦克戴尔米德(lan McDiarmid)

佩尼拉·奥古斯特(Pernilla August) 长.133 分钟

曾曾

杰迪武士魁刚·金(Qui-Gon Jinn)和欧比旺因受到敌人的袭击而逃亡,在上 亡途中飞船出现故障,二人迫降在纳布(Naboo)附近的塔图甲 特格飞船的汶斯

> 天行者(Anakın Skywalker)和 西米·夭行者(Shmi Skywalker ラ塚) 金体内隐藏的巨大力量让两位 \* \* \* \* 中 "中宁""练其成为杰"。

「ルニュン紙上兵・摩尔 (Darth Maul) 发现并追击,一番恶斗后众人得以逃脱。 来到科洛桑(Coruscant)后,两位杰迪 的主席商讨帕尔帕庭的势力扩张以及训

练安纳金之事。安纳金内心潜藏的不安定的力量使得议会一致拒绝了这个建议。为 了主放达斯·摩尔,魁队和欧比。再次来到纳布。战斗中,魁刚不幸被杀,境怒的欧 比肝杀死了邪恶的达斯·摩尔。为了完成魁勋的遗愿,欧比肝决定继续训练安纳金。

1999年,乔治·卢卡斯将那个多年前的蓝图展现在全球亿万观众面前——"星 球大战"前传三部曲的第一部作品《蛛影危机》与经典三部曲之《杰迪归》 对海 16年后上映,这也是卢卡斯 22年后角度出山担当导演。本片气势恢宏,且同 平压 等效果十分出色,但剧情的苍白使得上映后引起了较大争议。

■最具游戏性看点

少纳金在塔图因塞车场的急速狂飙,相信会令所有人血压升高,在比赛中的种 种不利状况下依然反欧为胜的意志和按艺、相信没有人会。看这位即将改变整个 银河的人。







玩奏提供 空间另一只看的常面错人强格·费特(Jango Fett)的机会。从管两者 都提供了独特的游戏体验,但是都没有足够的深度来点燃游戏世界中指点全新方 南的火焰。

#### 星球大战:银河战场

Star Wars: Galactic Battlegrounds

2001年, Lucas Arts 推出了即时策略游戏 (星球 大战·银河战场)(Star Wars Galactic Battlegrounds)。这款游戏没有像 (星球大战、反抗军)和 显球大战 原力指挥官 那样试图为即时策略游戏加





了完全的 RTS 体验。游戏由开发过(帝国 时代》(Age of Empires)的原班人马制 作,游戏品质虽然无可挑剔,但唯一的缺点 就是有些过时, 尤其是下一年 ( 唐鲁争霸 ₩〉(WarCraft III)随即推出,更显此款游 戏廉颇老矣。

耳朵,很大中队 | 并不是唯一的游戏最一时代产品的场下。 \*迪武士》和 | 柳本麻车 | 都在 2002 年 本 目記 全 イ 自己 的 幸作。 尺管 | 星期大枕 赛季复仇 | Star Wars Racer Revenge 一人之屋 一颗酶晶型 N64 脐成,但 學球人就 本由 武士「智言者 (Jedi Knight II Jedi Outcast) 却定使由了 a Software à、雷神之 硬工车特计 (Quake III Arena)引擎来评发制作的游戏。无论是水、树榄、还是原 门推动, 利氏、对脑头畸胎, 禁戶主制角和壓视角之间 无稳则的切掉, 也使得推准公 か表でったもままにより、同情形。此外,这个技术还被延续使用在 2003 年推出 7 \* #\*\* Jedi Academy . 44.



## 星球大战:分裂的帝国

Star Wars: Galaxies An Empire Divided 星战度 ★★★★★

2003年、星战游戏中加入了 款大型多人在线角 色扩演游戏 星球大战 分裂的帝国 . 这样, 昙战途终 于可以在星战世界中通过文字相互进行交流。而该游戏 本身列,同时仓,下了星战游戏中的几个第 第 款星战 角色衍寅游戏,第 款星战在线游戏,第 款让玩家扮 實 Wookiee 的游戏。



#### 星球大战:旧共和国武士

Star Wars

## Knights of the Old Republic

星战度 ★★★★

在暴放游戏的磨管时代中,这今为止最令标学或 到满意的游戏,不用说自然是2003年度学 中月刊恒 或士)以及前不久推出的PC版(旧载郑自县庄 長郎 大帝)(Xbox 版于2004年推出)。 日中和《武士 是 程战游戏中第一级其正整义的角色对弯神效 法、"是 希望的一切角色/披雪崖"就在游戏中完美的体现比

布里的一切用它加浸因等。 \$PC 表现中元天房停户机。 来。毕竟,这是一款由 RPG 专家 BioWare 开发制作的游戏。而〈旧中和国职:「西斯大帝〉虽然由 Obs.dian Entertainment 代替 BioWare 提刀制作。 世界或是疾病 林天可採制, 佛受众多玩家的喜爱和好评。



## 星球大战: 共和国突击队

# Star Wars: Republic Commando

2006 年推出的(共和国突击队 头星 久》号表 角度对"是缺九战"的金新南线,后从海线为18 平4 - 16 样是对传统 FPS 作品具有推测量人的下户。 第4 - 16 作射击由此溶在末半一段中中。内或为7多。。6 - 16 伤的形式,不过如果缺。 "早時,足人大力量"。 Lucas Arts 电影人为海水气氛的成功形得,天大中市 统体验到加坡精神和射光性作了。





#### 星球大战:战场

#### Star Wars: Battlefront

星战度 ★★★

相对于《理察》的太场面来说、《理球大股 起场》、 (Star Wars-Battlefront)的小场面倒也丝毫不见逊 色。这款支持多人连线的对战游戏间时在 PS2、Xbox 和 PC 平台上增出,融合了经典和全部重战中的角色以 发。1 改稿 1942)(Battlefield 1942)的游戏环境和方 至、呼吸声观入「星战世界的地面山桥样故中。





名称	平台	发售日:
ALL TOP		
		-1
	1	
	4 4	
A Company of the Comp		
		* *
	2 A	15/29/2
Star Wars: Galactic Battlegrounds	MAC	06/2004
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	'n	
A 1 1	, A	1
	4. 5	. 4
		, H
	ž.	
the second secon	*F	
	24	
	~	
M.9	A .	F
		5
	,	
100		9 2
		8
-	Pi .	6
	P.A	
· ·		
	15.7	11.
	F	1, 9
ATA TA FA	183	9
* 1884		
a mean		a. a. 4
h h	t t	1
	2 X	
e a .*	r	
et as t	> + ×	14 ** 5
*4 2 2 15 5*5	2	14 2 4
. 44 7 1 4	42	14 . 11
y		( 5

、「優」、華モと芦門・大震、从如作射主到で行空战、星战務域的主富历史为玩家 新聞かることのモンチ、遠着軍技工大学と中を斯 George Lucas 駅内打造的 青ー・・ 把念も彫と映中側、独自新聞在下 ~ 20年中、星战游戏態解帯合数・] ・ ~ 20年 に 体条件が未、■(**というcar**)

#### 星战前传‼克隆人进攻 Star Wars

#### Episode II Attack of the Clones

- ■公映时间 2002 年 05 月 16 日
- 演 乔治·卢卡斯(George Lucas)
  - 演 伊万·麦格雷戈(Ewan McGregor) 娜塔莉·波特曼(Natalie Portman) 海晉·宣里斯滕森 i Havden Christensen 1 萨缪尔·杰克逊(Samuel L Jackson) 依安·麦克戴尔米德(lan McDiarmid) 個尼拉·奧古斯特(Pernilla August) 安东尼•丹尼尔(Anthony Daniels) 阿米德·贝斯特(Ahmed Best) 弗兰克·奥兹(Frank Oz)



长 143 分钟

■简 介

在纳布一战十年后,安纳金已经长成为一名英俊挺拔的少年武士。此时的共和 国工处于极度动荡之中,许多国家都计划脱离共和国谋求独立。于是共和国决定成



立临时军队来攻打那些意图分裂的 国家。然而纳布的前任女皇帕德美· 反对这种残忍的手段。为了保护阿米 护送她。在艰苦和充满敌情的路途 中, 两人情堅初开, 产生了甜蜜的恶 情。在最终和分离主义运动的发起人 村库伯爵 (Count Dooku) 的战斗

胜利,但安纳金却正在向一个万劫不复的深渊浑然不觉的堕落。

在经历了口健不太好的前作之后,卢卡斯对这部新作做了一系列大刀阔斧的 的改革。无论是特效、武打场面还是剧情上相比机作都有了长足进步。并且在此部 作品中、"皇球大战"系列首次加入了重要刻曲的爱情戏份。

■最具游戏性看点

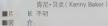
壮观的克隆人军队,比前作中的机器人军团更令人震撼,而克隆人军队与机器 军团的大型作战场面,也为新一代星战游戏提供了最佳的创意源果。



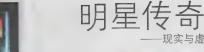
#### 星战前传』西斯复仇 Star Wars

#### Episode III Revenge of the Sith

- ■公練財间-2006年05月19日
- 県
- 演 乔治·卢卡斯(George Lucas) 演·海登·克里斯滕森(Hayden Christensen) 事主 娜塔莉·波特曼(Natalie Portman) 伊万·麦格雷戈(Ewan McGregor) 萨缪尔·杰克逊(Samuel L. Jackson) 依安·麦克戴尔米德(Ian McDiarmid) 弗兰克·奥兹(Frank Oz)



由于电影尚未上映,在卢卡斯一贯守口如瓶的惯例中,我们无法获得详细的剧 情资料。根据现有的消息,《西斯复仇》将着重刻面安纳金是如何由一个出色的杰 油武土堕落为达斯·维德这个明险残暴的黑武士的。同时在本作的结尾,安纳金将



现实与虚幻的精灵

## 马克•哈米尔

#### Mark Hamill

- ■出生日期 1951 年 9 月 25 日
- ■出 华 坳 美国奥克兰
- 高.不详

马克·哈米尔毕业干洛杉矶 市立学院"剧场艺术"专业,初 次登场是 1970 年在电视剧 (天 才老爹)中,"星球大战"经典三 部曲中的卢克·天行者,则是其



演艺生涯中最重要的一个角色。也许是受到黑暗原力的诅咒,在拍摄垃圾处理器那 场戏时因水中憋气过久而使脸上血管破裂,后来许多场景都只照出他一边的脸。 1977年初又发生一场车祸,对他的脸造成很大的伤害。因此在拍摄《帝国反击战》 前他还经历了复健手术。乔治·卢卡斯特地改写剧本,编了一场 Wampa 怪兽在雪地 中攻击他的戏,借此解释为何剧中的他脸部会有所变化。在拍完(杰迪归来)后,他



把注意力转向剧场、主演了许多舞台剧、 之后又把焦点放在配舍工作上,在许多动 画片中一展才华,最著名的如(蝙蝠侠动 中的"小丑",此外还客串演出了(辛普森 家庭》(The Simpsons)。

马克·哈米尔普参与过 (狩魔猎人) (Gabriel Knight)、《极速天龙》(Gabriel Knight)、(星际围攻)(StarSege) 等电 脑游戏的配音工作,而他最知名的游戏角 色, 则是在"银河飞将"系列第三代、第四 代和第五代中亲自出演克里斯托弗·布莱

尔(Christopher Blair)这个角色。凭着"星球大战"经典三部曲中"天行者"的身 份,他的加盟为这一系列反映银河星际战争的互动式电影游戏增色不少。

由于卢克这个角色太过深入人心,以致于多年来他极难摆脱这个刻板的正义 形象。他曾经表示,如果能够再选择一次,他也许宁愿去扮演一个愤世嫉俗的海盗 或是一个穷凶恶极的大坏蛋,而非杰迪武士。

## 卓克•洛伊德

## Jake Llovd

- ■出生日期 1951 年 9 月 25 日
- ■出 生 地 美国奥克兰
- 高 不详 圖身
- ■出生日期 1989 年 3 月 5 日
- ■土 生 地 美国弗特考林斯
- 高·不详

在谈到卓克·洛伊德的时候 电影界通常会说他是惟一一位扮 **演安纳金·天行者的美国演员,原** 



来他的前任是个英国人,而继任则是加拿大人。当乔治·卢卡斯与演出导演葛兰德 在物色(星战前传:触影危机)中的小天行者安纳金时,真可谓百里挑一,他们对这 个角色的定位是非常有天份,对未来充满希望,但对未来又一无所知,而且对等待 他的挑战心怀疑惧。卢卡斯希望安纳金具有外向的性格、丰富的直觉和创造力,得 同时赢得年轻人及他们父母的欢心。最终,卓克·洛伊德获得了这个角色,导演们一 致认为他具有安纳金聪明伶俐又有点伤感,并且喜欢任何机械的东西的特质。

当 1999 年 (星战前传·魅影危机)公映时,卓克·洛伊德也同时为 PC 同名游戏 (星战前传,魅影危机) (Star Wars: Episode I - The Phantom Menace)和(极速 飞车》(Star Wars: Episode I - Racer)中的安纳金·天行者进行配管,此后更是 发而不可收, 陆续在 (杰油武士) (Star Wars: Episode | - Jedi Power Battles, 2000)、(银河战场)(Star Wars: Galactic Battlegrounds, 2001)和(复仇飞车) (Star Wars: Racer Revenge, 2002)等游戏中为安纳金·天行者配音。他在此后仅 参与了 ( 麦迪逊 ) ( Madison, 2001 ) 和 ( 死相随 ) ( Die with Me, 2001 ) 两部电影的 主演,但这颗闪耀的童星已经与安纳金\*天行者永远难以分割了。



#### 哈里森•福特

#### Harrison Ford

- ■出生日期・1942年7月13日
- ■出 生 地 美国芝加哥
- 高 185 厘米

翻开好莱坞票房纪录,再也没有一个演员像 哈里森·福特这么风光傲人——电影史上最卖座 的前30部大作,他一个人主演了7部以早期的 "星球大战"系列(〈新的希望〉、(帝国反击 战 》、《杰迪归来》)、"印第安那·琼斯"系列 ((法柜)、(魔宫)、(圣战))到90年代的(燃 眉追击》等,部部都是横扫全球的热卖巨作。同

时,凭借着出色的演技和敬业精神,福特的戏路很广,在全球影迷中拥有巨大的影

影都与游戏颇有渊源,包括堪称"家族"的"星球大战"系列、"印第安娜·琼斯"系

信得一提的是,素以硬汉形象展现在荧幕前的哈里森,福特,其饰演的多部电 列以及《银翼杀手》(Biade Runner)等电影均被改编成了游戏。

#### 娜塔丽•波特曼

#### Natalie Portman

- ■出生日期 1981 年 6 月 9 日
- ■出 生 地,以色列耶路撒冷
- **富 160 厘米**

提到娜塔丽·波特曼,年纪稍大的影迷更容易 想起她在 1994年,就以 12 岁的年龄出演法国著 名导演吕克·贝松的(这个杀手不太冷)(Leon), 那个爱上杀手的小女孩形象让她从此一举成名。 此后,她又出演了(盗火线)(Heat,1995),并于 1999年和 2002年在 〈皇战前传‧魅影危机〉和 〈星战前传Ⅱ克腾人的进攻〉在中两度出演阿米 **达拉公主。** 



## 萨缪尔·杰克逊

#### Samuel L. Jackson

- ■出生日期 1948 年 12 月 21 日
- ■出生地 美国华盛顿
- 高 190 厘米

今年57岁的萨缪尔·杰克逊是当今好莱坞著 名的实力派个性演员,贯演个性鲜明生动的配角。



1991年,萨缪 尔・杰克逊凭借 在 (丛林热) (Jungle Fever) 中的出色表现荣

获戛纳电影节最 佳男配角奖,这也让他从此星途宽阔。1994年的 (低俗小说》(Pulp Fiction) 让萨缪尔·杰克逊入 用磨斯卡最佳男配角金像奖,并从此开始"升级 为主角。随后他又在 (纽约大劫案)(Die Hard, 1995)中与布鲁斯·威利大演对手戏:以《危险关 系) (Jackie Brown, 1997) 获得 1998 年柏林影展

最佳男主角。自此,萨缪尔·杰克逊开始成为好莱坞



独挡一面的黑人动作巨星。

# 周边传奇

寻找生活的原力

我们无法量化堪称史诗的"星球大战"系列电影对我们生活的影响程度,但其 数以万计,琳琅满目的相关周边产品或许能让我们有所感知。这里,我们精选了一 些个性十足的周边给各位读者一饱眼福

#### 游戏外设

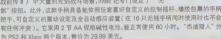
为了配合将于5月5日发布的游戏《星战前传》西斯复仇》,以及迎接5月19 日全球上映的同名电影,跨平台游戏控制器的领军公司 Intec 最近发布了专门开发 的 "星战" 主题系列手柄, 他们相信这3款各具特色的手柄能够令 "星战" 迷和游戏 玩家们满意。

## "杰迪猎人" 无线手柄

#### The Jedi Hunter

#### 2.4GHz Wireless Controller

这款手柄专为〈是弦大战·旧共和国武士Ⅱ〉及〈星战前 传 II · 西斯的复仇 》 两款游戏设计。它允许玩家将游戏中的各 种动作进行预先编辑、设定为快捷键。为了突出手柄配合《星 战前传》》中大量的光剑战斗场景, Intec 还专门设定了"光





#### The Jedi Hunter Controller

这是"杰迪猎人"无线手柄的简化版,除采用有线连接 外,其余功能与前者相同。该手柄同样针对 PS2 和 Xbox 各推 出一款产品,售价为1999美元。

# "两斯 VS 杰迪武士" 套装手柄

## Sith vs. Jedi 2-Pack

与前两款产品相同的是,这套有线手柄 同样支持"自定义按键设定"功能。不同的 是,他们还细分为两种——代表邪恶的红色 西斯手柄和代表正义的蓝色杰迪武士手柄。 两只手柄外壳均采用半透明工程塑料制成, 在游戏中还会相应发出幽暗的红、蓝光,夜晚 游戏时效果十分惹眼。因为是套装,其 Xbox 和 PS2 版本的价格为 29 99 美元。



## iPod 随身听之星战前传 Ⅲ 主题外壳 Exclusive Star Wars: Episode III iPod Cover

#### 价 · 29.99 美元

对于星战迷来说,他们恨不能把全身上下所有可 能的东西都烙上星球大战的标记。别担心,就连你最 赶潮流的 iPod 音乐播放器, 他们也准备好了这么一 个专用的〈星战前传Ⅱ〉主题塑料外壳,只需将其 扣在你的 iPod 上, 你就立即成为时尚一族中的最 时尚分子。从实用性来说,iPod 随身听之〈星战 前传 11)主题外壳也提供了额外的保护,薄如一 片信用卡,表面光滑且与 iPod 造型完全吻合, 材质抗划伤、耐腐蚀。这个主题外壳适用于第 四代拥有点选盘的 iPod, 且拥有适合 40GB 和 20GB 不同容量 iPod 的外壳版本。注意·在安装了保护外壳

后不能直接将 iPod 连接于设备底座,连接前须先将其取下。











即将丁2005年5月19日上映的(西斯夏仇)、是"星球大战"前传二部曲的 第一一件、ア塚为校で仕大の名列類開展上へ向岸、中水塚で全球局計上中区域 では、「ゲー」と、「ゲー」と、2005年5 9 で、近 ・ デザートで記言等等



#### 电影道具

Master Replicas 这家经过官方授权的 星珠大战"系列电影复制道具制作/ 销售公司在影迷心中地位频高,让我们来欣赏一下这些市面上已经很难见到的精美 情意作品即

#### 达斯·维德《帝国反击战》签名版光剑

Darth Vader's Lightsaber in The Empire Strikes Back Signature Edition

■发售日期.2003年5月

■售 价·499 美元

达勒·准德在〈帝国反击战〉中拿过的光剑,并由维德的扮演者詹姆斯·厄尔·琼斯亲笔参名,全球限量500套。





#### 欧比王初始版光剑

Obi-Wan's Lightsaber As First Built Edition

■发售日期 2003 年 7 月

■售 价:349美元

欧比王所用的初始光剑,全球限量 500 把,并非签名版本,恐怕缘于扮演者亚历克·吉尼斯已经过世。





#### 雅汶勋章

Medal of Yavin

■发售日期 2004 年 ■售 か 99 美元

雅文之战授勋奖章,制作非 當精致,全球限量 1500 套。





#### 杰迪训练球

Jedi Traning Remote

■友售日期 2003年3月

■售 价·249 美元

含收藏盒、展示架、证明书及标识牌,全球限量 2500 套。



#### 服饰装具

X战机飞行员头盔

X-Wing Fighter Pilot Collector's Helmet

售 价:59 99 美元

X 战机是反抗军的代表性星际战机, 卢克·天行者和 他的氧色分队正是驾驶着它,穿越重重点光坨塔的火网, 亏败战机引锋相对,最残能毁了组河帝国的死星。这款 战机飞行员的收藏废头盔拥有官方星球大战包暴盆,电 影工作客监制的注模器料工艺制造, 与电影中的实物一 般无二。



#### 侦察突击队头盔

#### Scout Trooper Collectors' Helmet

价-79,99 美元

银河帝国部队的侦察突击队收藏版头盔,拥有官方星球 大战包装盒及电影工作室监制的注模塑料工艺制造,带有前 视观察镜而且面罩可开启。



Star Wars Clone Trooper Helmet ■售 价·1050 美元

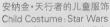
所有星战收藏迷的梦想终于成真 了,不论是经典三部由中给人以最深 刻印象的黑武士头盔,还是星球大战 前传中最震撼人心的克隆人部队的装 备,或者是为钱也疯狂的赏金猎人头 盔,这些都是真正可供佩戴、完全内衬 玻璃纤维头盔,还附有展示架、限量收 藏号码及证书,全球限量 2500 个,所 以价格赚自然也是高高在上。



#### 达斯•维德成年人服饰

Adult Costume: Star Wars Darth Vader 价 69 美元

普及版的成年人尺码达斯•维德套装,包括全型达斯•维 德面置、黑斗篷、胸饰及喷气服,星战迷的化妆晚会佳选。



Anakin Skywalker (Jedi Apprentice)

■售价39美元

超豪华的星战套装!儿童尺码的安纳金·天行者套装将把 你的孩子打扮成杰迪学徒,其中包括束腰外衣、衬衣、长裤、肩 带和腰带。

#### 超级达斯•维德成年人服饰 Adult Costume: Star Wars Darth Vader Supreme

■售 价 999.99 美元

星球大战收藏版的达斯·维德成年人服饰,包括人 造革长裤和袖子,来自卢卡斯工作室原型设计的斗篷, 及同样来自卢卡斯工作室模具的重型注塑成型的护甲 包括 护颈、护肩、护腿、护胸和腰带,这套套装还包含特 大号的达斯•维德面具和头盔,并以金属护手的手套彰 显整个套装的至尊品质。

#### Chewbacca 成年人服饰 Supreme Edition Chewbacca Adult Costume

价,499.99 美元

对于星球大战经典三部曲中索罗船长身边这位毛 绒绒的大家伙,不知道是否真有痴迷者希望打扮成这个 样子。不过这款 Supreme 版本的 Chewbacca 服饰,连 同连体"衣服"、手套和面具,将把你彻底装扮成电影中 的长毛大家伙——可以肯定你将是化妆晚会上最出风 头的了。



# 其他图边

哈里森·福特 索罗手办

■发售日期 不明

价 250 美元

Sideshow 公司出品,重达 6 公斤,全球限量 2500 个。

## NIKE DUNK PRO SR JEDI 限量版球鞋

■发售日期 不明 价 不明

NIKE 么。推出的杰迪武士限量版 DUNK SB 球鞋,最大的 特点是鞋身的车线和鞋带采用了荧光绿设计,在阳光下非常耀 眼,目夜幕中也会像光剑般发亮。



#### 尤达半身像

#### Star Wars Yoda Bust

■告 价 · 199 美元

杰迪武士中最具传奇色彩的标志性角色, 陈列家中立 即彰显你的星战迷身份。全球限量 5000 个, 附有展示底 座,收藏编号铭牌及证书。



## 限量版电影胶片收藏夹 Limited Edition Framed

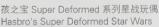
Film Cell from Star Wars: The Empire Strikes Back

价 69 99 美元

凭着这份限量版的电影胶片收藏 央, 将把电影史上的精彩瞬间永久定 格。这其中的35毫米胶片,正是来自 帝国反击战〉的电影胶片拷贝,上面

拥有完整的扣链齿孔和光学声带。每片电影胶片都是独一无二的,绝无任何第二片 完全一样,全球限量 1000 套。

像框装饰有(帝国反击战)的海报图样,每片电影胶片都以透明衬底固定,以 便从背面打光过来便于观赏。像框尺寸为8×10英寸,收藏编号镌刻在金属铭牌上 并附有收藏证书。



■售 价·69 美元 / 一套 6 个

孩之宝的这一系列玩偶由其日本合作厂商 Tomy 制造、带有非常可爱的日式卡 诵诰型风格,而且可以发出如同电影中的声光效果。







## 星球大战三部曲 DVD 宽屏幕版

Star Wars Trilogy (Widescreen Edition)

■发售日期 2004年9月21日

价 69.98 美元

对于"皇球大战"经典一部曲来说,将其完整收藏始终 是一项不可能完成的任务——无论是欧美流行的 VHS 录像 带,还是 LD 大碟版,甚至在 1997 年推出特别版电影,卢卡 斯始终没有宣布推出高影音品质的 DVD 套装计划。而在他 即将推出前传三部曲的收山之作时,带有 Dolby Digital 5 1

EX 音轨、含有丰富的电影制作花絮,且采用全数字修复制作的高品质"星球大战" 经典一部曲 DVD 套装终于发行,这是所有影迷不容错过的收藏极品。■













四據鄉,學号 0102019. 这个号码件随了 我则年,我知道人存在 1 达个世界上,愈 是要有一个编号的。0102019 这一个一个 字,照随我度过我为数不多的青春的三分之一。在 这三分之一的青春里,我交了 25034 元的学费。 3000 元的补考费,我换丁 1 台显示器,3 块电脑主 板。6 种牌干的洗烫水,11 个鼠标,14 个电热棒。22 依要请求。3次美语为级考试,我学过 46 门边修课,4

科课程不及格,有52 位老师教育 过我,我却只记得个位数的他们 的名字。数字很枯燥,却最有说服 力。我是学经济的,用数字体现我

50

我最好的选择。 我叫挪挪、 学号 0102019。 我住在女生宿





的大学生活是

舎楼的621 房间。这里面也住了同样由七位數字确定身份的女生。分別是0102014,0102015。0102016,0102017,0102018。不用担心做为數字出现的姚们会不好区别。因为一个0102019 的特立独行。从而显得从14到18 都是一个样子的。

我叫挪挪,学号0102019。当清晨的阳光照耀 621 房间的铝合金窗户时,14-18 急匆匆地背着 书包穿过食堂奔向自习室时,我还酣睡在梦中。当 午后的阳光晒痛我的眼睛, 我新的一天才终于降 临。我从用胶布贴在墙上的镜子里看我的脸。被熬 夜摧残过度的皮肤在向我哭泣。我胡乱用凉水冲 着麦片,打开电脑,拨号上网,然后对着电脑唉声 叹气。我玩游戏、激烈地敲打着键盘。一个人在凌 乱的房间里大呼小叫,象一个危险的精神病患者。 间或我会看看窗外,有暖风不疾不缓地吹过,蓝色 的窗帘轻轻摇摆。天空的颜色渐渐变得凝重。这个 时候我总是很伤感和忧郁。我为我看不见的前途 而忧郁。我会在深夜和凌晨写作,然后靠这些文字 获取稿费和信心。我会在天空的颜色由黑变青时 睡觉,我望一望那黎明时的天空,总是很失落。我 总是很失落地在凌晨时钻进被子里睡觉。

我叫挪挪,学号0102019。我即将大学毕业。 所以在相对悠闲的大四生活中,我天天和电脑、网 络混在一起。14-18 们要考研、她们忙碌而恐慌地 学习和生活、为自己力不从心的复习每天患得越 线触的恶慌地游戏和生活、为自己身不由己 的前异每 走想得惠失。14-18 们很衰惫我的悠闲, 更衰惠我拿到数额不非的稿费汇款单。她们几次 真诚地对我说,挪挪,你毕业了完全可以做自田撰 稿》、我捏弄着那张绿色的纸片,我三分之一的青 春在这种状况下全盘付出,得到的只是这一张绿 色纸针允。

我叫挪挪,学号 0102019。专业是 I 商管理。 46 门业修课中没有一门达到 80 分以 上。我自认 为自己文采了得,下是在大一到大二时一直没有 停止过对时尚文学类杂志的投稿。那些我不熟悉 和了解的白领们的风花雪月,让我的手指在键盘 上飞快地敲打。有的时候我会一边天马行空地敲 打,一边假想自己出名后的得意表情。我使用着二 七为我组装的电脑,得意而自信地在键盘上敲打。 我的自信显然大于了我的能力,我假想的场景给 终没有变成现实。在这个 80 年代生人也可以成名 的时代,我想通过写上海人的爱情小说出名的念 头轻而易举舱成了抱影。

我叫挪挪,学号0102019。大学四年上过144





周课, 每周平均20节课。我每周旷课平均10节。 在我上课的时间里, 我都执着地伏在课桌上用笔 编造着上海白领们的爱情故事。在我旷课的时间 里,我四年如一日地玩电脑游戏。我使用着二七为 我细装的电脑, 疯狂地玩一切游戏。一直玩到了大 四,我突然发现我在学校里糟糕的表现和成绩,也 许不能使我有一份美好的前途。

我叫挪挪,学号0102019。我23岁。我认为我 能拥有的青春已经过了一大半, 就那么哗啦啦地 象鸟一样倏地飞走,快得我连根羽毛也没扯下来。



我有一个男朋友,他的学号是0102027。很多 人都说我是跟了二七以后才变质的。我总是很执 着地追问他们我到底变了什么质。他们却总是回 避我的问题。我看的出来,他们的眼光里都是同 情,装满了对我的怜惜。

我记得中学时学过哲学, 马克思说内因是事 物发展的源泉和动力,外因是通过内因起作用的。 也许我天生就是这样懒惰和散漫的,二七只是使 我发酵的酵母而已。

二七是一块成功的酵母。他经过短暂的努力 就说服了自己的女朋友陪着他一起玩电脑游戏, 从而将她塑造成一天不玩游戏就痉挛抽搐的游戏 狂人, 而在此之前她是连复制和粘贴都不知道的 单纯孩子。

我彻底抛弃了我所痛恨的工商管理专业,在 二七这块优秀酵母的带领下, 玩游戏的天分和悟 性迅速地膨胀和扩大。

我和二七的恋爱既简单又方便。每天只是在 一起坐着玩游戏而已。不用担心和对方会没有共 问语言。我们很少说话,因为在游戏里可以用键盘 传递感情。我们相爱,彼此怜惜。仅仅体现在我在 游戏里让他少桂那么几次,仅仅体现在他在游戏 甲送给我几件挺好看的武器让我拿着砍砍杀杀。

二七不上课,我也不上课。二七考试不及格, 我也不及格。当我把学校里和班级里的所有职务 都慈掉时,每个人都看着我,发出惋惜的目光。 14-18 曾经问过我,二七有什么好,值得我为他这 样? 为他抛弃自己的学业,和一切朋友中断联系; 每天跟着他讲出网吧,吃最便宜的菜,穿最便宜的 桃子,就为了省下那昂贵的游戏费用和上网费;周 未不去诳街节假日不去旅游、所有的时间都用在 玩游戏上。挪挪,你现在根本不象个女生了--14-18 曾经悲哀地对我说。我只能告诉她们,并不 是我为了二七要这样做,是因为——我也喜欢这 样的生活。我真的天生堕落? 不思进取? 就算是这 样吧,那我也认了。如果游戏是使我着迷的罂粟, 我明知如此也不会逃离, 因为那诱惑味道那惊艳 颜色, 早已使我深陷其中不能自己了。

在玩游戏的同时, 我写作的欲望仍然没有压 抑,那出名的念头仍然在蠢蠢欲动。我所有作品的 第 读者都是二七。二七对我的那些作品不感兴 趣。他的生活只有电脑和游戏。开发了我的游戏兴 趣他很得意,准备继续在我身上发掘他的第二大 爱好:电脑硬件。可惜女人天生对机械有排斥感, 在我又一次将他的 CPU 弄糊后, 二七只得痛苦地 放弃了将我也改造成硬件高手的想法。而我试图 计二七通过阅读我的小说陶冶一下情操的念头也 随着他一次次的阿欠打消。

我和二七玩着游戏,二七鼓捣着他的硬件,修 理着我的电脑: 我写着我的上海白领小说, 做着白 日梦, 一直到大四,我和二七同时惊谔地发现我们 俩的前途是令人担忧的。

我们在这四年的时光里唯一学会的就是玩电 脑游戏。如果要靠它生存的话,我和二七所有的悠 闲和惬意都会消失,游戏不再是娱乐和恋爱,游戏 是工作和生存。

这显然是一个大胆而疯狂的想法。我和二七 要靠游戏吃饭。让那些忙着老研的 14-18 们, 让那 些忙着带着优秀简历参加各种招聘会的 14-18



们,对着我们投来各式各样的目光。

不是为了振兴游戏产业, 不是为了宣传游戏 的正面形象,不是为了做新新人类,只是为了生 存, 我决定以游戏为工作, 开始为游戏杂志撰稿。

如果我也揣着一份简历去四处奔波, 最终选 择平淡的职业贫穷而普通地度过我青春的最后三 分之 , 我会难以容忍自己的任性, 难以原谅自己 的任性。我花了我青春的三分之一时间只干了两 件事, 玩游戏和写作。最终却把它们作为青春的牺 牲和代价而抛弃,这等于承认我浪费了三分之。 的青春而一事无成。我无法承认这残酷的事实。我 不肯承认我在大学里虚度人生, 我下决心以游戏 为工作,靠游戏生存。我想对那些对我抱有惋惜目 光的 14-18 们说, 我过的生活和你们不一样, 但是 我仍然是成功的。

当二七到处寻找着同仁准备开办自己的电脑 公司时,我在宿舍里黑白颠倒地写着我的攻略、心 得、小说。觉得累的时候我会转头看621的窗外。 冬天的天空很蓝, 又光滑又干净。看久了我会眩 曼,眼眶里涌出灼热的泪水。



我很少叫她母亲。小的时候叫妈,大了就是老 妈。

老妈一点也不老,人很时尚。挪挪这个名字是 她起的,非常简单。就因为她对还不到10天的我 说了一句话,挤着我了,挪挪。

她很独立,并不因为我是孩子就娇惯我,也并 不因为她是母亲而教训我。她对我很平等,她一直 盲呼我名。我从小到大的日记一本本光明正大的 摆在书架上,她从来不看;她一个月赚多少钱她都 会在每个月的8号欢天真地地告诉我:她对我不 保留任何秘密:。一直是开诚布公,一片坦诚,却从 来不要求我也这样对她。

我一直是让她省心的孩子。4个月时她就给 我断了奶,竟然没听到我哭一声,抱着麦乳精的奶 瓶子照样喝得很开心。她认为我一直是比较优秀 的,从小学一直优秀到大学。我的确是一直优秀 的。直到我遇到二七。

她希望我考研, 她认为她优秀的女儿应该去 深浩。她甚至开心地搂着她女儿的肩膀说,钱不是 问题,你能念到哪儿我就把你供到哪儿。她没有看 到我愧疚的眼睛,她一直在絮絮叨叨,说研究生是 如何如何地好,基本工资是如何如何地高。她知道 我在大学的斑斑劣迹,却总结为我不肯认真。挪 挪,你一认真了什么都可以做成的。她用鼓励地目 光看着我,让我心存愧疚,无法与她对视。

1七的事我也有告诉她。她看了 1七本人后 明确表达了她的不满意。她认为二七配不上她的 挪挪。也许母亲看自己女儿总是花般娇艳,千家万 家也比不上自己家。她虽然不同意却也不反对我 们。她只是希望我去考研。

我却已经下定决心以游戏为工作。用一句话



两句话无法为她解释清楚的工作,在她看来就是 终日与电脑为伍受辐射让皮肤一块块死亡的工作。我该如何而她说明我所想法呢?

如果我先知先觉,我一定会向她解释,一定会 用尽 也功办法告诉她我选择的 E作, 让她理解并 支持我。只是我在当时面对她那双闪闪发光的眼 睛, 心虚得不敢拾头。只好违心地答应了她去考 研.

. 我回到学校继续着我的生活时,我会在天 全原评的云朵中看到她的影子。我会因为第一次 对她的欺骗而流下泪水。14-18 们天天告诉我关 于考研的信息,让我应付她关心倍全的电话。我不 知道当她得知她 直优秀的挪挪连考研的报名都 没有去的时候,她会愤怒地浑身颤抖还是悲伤地 哀哀哭流?

我曾经把那些有我文章的杂志给她看,她总 是很高兴,我也毫不隐瞒她告诉她我已经赚了多 少钱,她也为我自豪,只是当我向她讲述这些的时候,她总是会加上一句,别忘了学习要紧,别忘了 冬研,

元旦的时候我同家。她看到我因为过度煞夜 以及长期对着电脑厚幕而变粗糙的皮肤, 心疾得 要命。她为我她鸟鸡天麻枸杞汤,她为我池河胶大 枣茶,她怕我有压力带我去逛商场,买很多衣服给 软穿,她怕我有心事睡不着觉,半夜还下床看看我 的房间是不是灯光依旧。

她做的这些都让我赧然无比。她以为我熬夜 是在学习,她以为我有压力是怕考不好试,她以为 我有心事是关于考研。可是——我熬夜是在赶辆, 投有压力是因为紧张的工作。我有心事是来自于 她对我的无微不至,我对她的欺骗隐瞒。我每回 次家就会看到她时髦发型里隐藏的点点白发,我 每回一次家就会看到她时就发型里隐藏的点点白发,我 每一一次家就会看到她时就人故里潜伏的细铜管 2、我们一点占的怎么,她在一点点事许多。

元刊后, 我回校。继续着我的生活。今年是暖 冬。暖风总是会吹动窗帘, 来到我身边抚摸我的脸 颊, 而我总是在会在那个时候流下眼泪。



父亲对挪挪来说是一个很重要的人物。他影 响了她的性格和为人。

父亲是一家事业单位的会计。有着 20 年以上 的工作经验。打實產實際的技术比我用計算器 高超。喜欢看京剧,尤其是样板戏。对位5万元回里 而的铁梅印象深刻,曾经教导我要做铁梅 样堅 强勇敢的人。喜欢书法,写 一手好字。老劲有力,自 成一体。只是我没有学到他漂亮的钢笔字。我是离 不开电脑和键盘的人。除了考试对笔的记忆已经 成零。写 一手好文章,是有才华的男人,给我发过 的所有短信息我都保留,那带有文言文风格的只 事是一些令者父亲的交笔与才情。

性格趋于保守。不喜欢激进,几十年如一日的 生活平淡而过。和所有的父亲一样,对子女的爱是 隐忍而含蓄的。对于挪挪的父亲来说,这份含蓄, 显得更加深沉。

我知道他是爱我的。我可以从他接我时在脸 上涌出的笑意感受,我可以从他为我做饭时的忙 译古影中感受,我可以从一切细小未微的体会中 感受父亲对我的要。

只是他不肯表达也不会表达而已。他不会表 达他对我的爱,却经常呵斥我的过失与错误。

我上大学四年没有拿过一次奖学金。他认定 我是不思进取的差学生,几次回家都毫不怜惜地 批评我。

我一上大一就和二七谈恋爱。他知道后坐在 沙发里气得下天也没有说一句话。

我把有我文章的杂志给父母看,母亲很高兴, 父亲一看那杂志的封面,知道是电脑游戏类杂志, 于是说,你在《人民日报》发表文章才算本事。

我做的 切似乎都不被他肯定和支持。他经常对我读单位哪个同事的孩子考取了北大。哪个同事的孩务可了北大。哪个同事的外甥考上了师究生。元旦回家,他问我考研的事准备得怎么样了。我没有回答,反而向他说了一些游戏。此方面的信息。

那是我第一次向他表达关于自己工作的意愿,却被脾气暴躁的他几次打断。他说那些只是游戏,那些只是娱乐,那些只是不务正业。

我知道性格保守的父亲不会认同我选择的工作,甚至不会承认现在新兴的游戏产业。在与父亲激烈的言辞中,我终于摔碎了杯子甩门而去。

2004年就这样过去了。我与父亲大吵·通后 离开家门。在学校里拼命地敲打着键盘堆积着毫 无头绪的文字。眼泪奔流而出。我想我流了太多的 扫水。自从我决定以游戏为工作,走上游戏撰稿人 这条道路后,我得到了各种各样的压力。

二七曾经问过我,挪挪,你后悔么?

我不后悔。我可以选择 ·成不变的生活。上大学,每天都上课,不知道旷课那种刺激的滋味;每 天都在宿舍里睡觉,不知道通宵上网时的喧嚣和 热闹:不读恋爱,不知道亲吻和拥抱;每天进图书 馆。不知道BitComet 和迅雷是何物;日复一日,年复年。用这样平静教旨的学习获取一张张证书, 得到一笔笔奖学企,在大四的时候或者选择继续过这样平谈的日产考明。或者选择朝九晚五的工作,继续平淡,然后为结婚谈恋爱,为繁衍而生育,为后代攒钱。每天为了肉价菜价和小贩争吵……当老去的时候,回顾自己的一生,没有什么过错,没有什么损失,是那么平淡、普通地度过了这一生。

我的青春只有12年,在大学里它度过了三分之一。如果在老去的时候回顾这三分之一,想不出什么来给膝盖下的孙子们讲述,那是一件多么痛苦的事情。

我可以告诉我那些孙子们,我在上大学的时候选择了多么签宏烈烈的青春。我透课,我夜不归宿,我您爱,我来吻,我玩游戏,我在深夜喝着赚价的咖啡提神,写着一篇篇文章。我在大学里的青春过的是很快,它是象鸟、样从我眼前飞走,但我确信我还是用尽力气脏了它的。根羿毛。

这些,所有的这些,我可以跟我那细心时尚的 母亲说么?我可以跟我那木讷保守的父亲说么?我 只有隐瞒着他们。隐瞒着善良体贴的母亲,隐瞒着 整成感的父亲,隐瞒着所有人,在我以考研为掩 护的游戏撰稿,道路上,小心和艰难地匍匐前进。



期末考试前我和二七意外地在学校门口遇到了王导。

他还是那样子,年轻时尚。衣着和服饰都显出 美术学院出身的前卫与叛逆。就这么在大街上还 真是看不出他是一所大学的辅导员。

刚上大一时,二七和王导关系挺好。只有二七才能把王导那台类586的老电脑修得能上网能玩游戏。二七就凭着和王导的这层"友情"老拉着我旷课玩游戏。







哪想到王导虽然只比我们大两岁,在处理违 纪方面毫不留情。我们旷课的所有记录都是王导 查到的。还有二七的夜不归宿处分,也是王导带着 人堵在他宿舍门口逮到的。

从此二七对王导恨之入骨。再也不去给王导 修理电脑。

1 宁也经常教训我,说我跟着二七没好处。我 也首之 (4) 上导就看着前宣传部干事一天天地 中落下去,达到, 才退,旷课,考试不及格,四级不 UX.

**E导私下里找我们谈话。他很诚恳。他说二七** 捆挪,你们都算人才。别老往火坑里跳。眼瞅着就 大四了你们还天天这么吊而郎当的, 以后没毕业 证了谁也救不了你们。

二七不说话,我也沉默, E导只好叹口气说, 你们老违纪档案生劣迹因以的以后可怎么找工作 呢,你们得考研,考研处分就都撤去了。

J.I: 1号办公室的时候二七忿忿地说,还挺 关心我们的,我们的处分可都是他抓的,现在还猫 哭耗子假慈悲,我当他是放屁!

大四了,我们最终也没有考研, E导给我们开 班会,我们也不去参加。二七到处找人装机赚钱, 我在宿舍里没天没夜地写攻略写小说。14-18 开 完会回来告诉我 E导在班里点名批评我, 说我是 社会垃圾。

我听了问她们,我是社会垃圾?

14-18 说, 挪挪你也去找工作吧, 别老在宿 会里寫着。

我说,你们都不懂,你们谁也不懂。能赚钱不 犯法就行了。你管我怎么赚呢?我一篇文章稿费顶 的上他一个月工资了,他竟然说我是社会垃圾? 哈! 哈! 哈!

我又想哭。我仰着头看窗外的蓝天,拼命忍着 没让眼泪流出来。我不想让14-18 可怜我。

现在我和二七在学校门口遇到了王导。我们 桕头就走,却被王导叫住了。

不考试就见不到你们呀,都整天干吗呢?

1七不说话,我说, 我写东西。

对, 干导脒了眯眼 | 睛,听说挪挪现在是专业 撰稿人了?

質是吧。

收入呢? 听说稿费挺

是啊,我这个社会垃 圾一篇文章顶的上王导 你一月薪水。

呵呵,你们还是没进 入社会的小孩子,竟然会 记仇。挪挪你努力吧,如果 你选择了这个职业,就坚 持始下去,什么东西坚持

我 榜. L世

走了啊! 二七挪挪再

就在这一愣神的功夫, 王导已经围着他鲜红 的粗围巾走了。



我,川鄉那,是一个游戏撰稿人。我的学生时 (1. ) 有两个 , 刺 要结束。我下定决心以游戏为 1 件 次(+1 件件 下稳定。如果以它做为赚钱的 唯一手段,我想我必须要有挨饿的心理准备 我 河的是军术规律,111番。白天在阳光中睡觉,夜 晚点有事情知及私写作。我会在墙上的镜子 看我上荣的,,,会对着电脑唉声叹气,会因为写 不出来一个字前垂目已,向头发,会因为没有工 作而惶惶不安。在写作的空余, 我喜欢眺望我喜 欢的蓝天,被水洗过的蓝色人空,看久了仍然会 有要流山的感觉,但我已经开始学会忍着不让 它在脸颊上滑落。

我叫挪挪,是一个游戏撰稿人。我的男朋友 叫二七,他决定开办一家属于自己的电脑公司。 我们都在创业, 但好在选择的产业和我们同样 年轻,不怕失败 写作之余我有生以来学会了做 第一道菜:粉条炖土豆。这道菜廉价实惠,可以 填饱我和二七疲惫饥饿的肚子。

我叫挪挪,是一个游戏撰稿人。我现在放寒 假在家。研究生考试已经结束,在老妈关心而企 盼的目光中,仍然不舍得告诉她实情,只好哄骗 她考的不好,也许考不上了。请她允许我工作, 做游戏撰稿人的工作。她不同意,她说这可以做 为业余爱好,但是正式工作是要有的。我不知道 该如何说服她,也不知道关于考研的骗局到最 后能不能掩饰成功。我知道我对她隐瞒太多,到 现在仍然隐瞒着。我却仍然想在她那里得到 份支持和鼓励。她对我说,挪挪,你从小就喜欢

写东西,这点你很象你爸,你不要再和你爸生气, 他其实很高兴你在杂志上发表文章, 你要写, 就 尽管写,我支持你。

我 山挪挪, 是一个游戏撰稿人。父亲帮助我 把我在学校里的电脑和桌子搬回家, 在我的帮 助下,他已经学会看电影和聊 QQ。他还喜欢玩一 种简单的打野鸡游戏, 经常在我的电脑桌子前 发出呵呵的笑声,或者遗憾的叹息。我在家里 瓦 意中看到父亲的抽屉, 那里面整整齐齐有 喬 杂志,全是有我文章的游戏杂志。还被父亲精心 照篇 "号码。我还记得他在我去考研时发给我 的制作品 点《有女初长成,为父可以放心。人 月五俶你要做的事 爸爸小远支持你,

我叫挪挪.是一个游戏撰稿人。14-18 在M 上经常与我交流。她们向我抱怨自己考研的不 顺利, 她们向我讲述着自己或成功或失败的爱 7. 在电脑边坐着的我也陪着她们流下或幸福 夏! 伤的眼泪。我头一次意识到,她们是与我一 起11了四年的姐妹,她们为我领取各种材料、通 知我参加各种会议、在课堂点名时帮以及 次 又一次蒙湿过关,我却对她们的生活运出少, 甚至也不愿意提及。她们真诚地羡慕着我的文 采,我却卑鄙地认为她们在讽刺我;她们从来不 以为我有多么的差劲,只是我自己把自己想得 太低太低。

我叫挪挪,是一个游戏撰稿人。我终于从王 导的那句话中意识到我的工作是不丢人的。觉 得丢人的是我,是我的潜意识' 定得我做游戏 權稿人,我做自由职业者丢人。我只是得任心地 浴勿以会 : 、,, 」 , 却志记了我身边人对我 的影響 鼓切孔 政心保留 我知道我的路还很长 气、八, 我要面临的困难还很多很多, 可是它污心 是我自己的,如果我想做,并且坚持下去,我相信 我会成功。

我叫挪挪,是一个游戏真稿人。我爱玩游戏 我爱写作,我爱暖风我爱水≦天。■



# **MM**iteraturer

# 消失的感动

文/邱宇

2005年的雪还在天空中飘荡的时候,"仙 创奇侠传"的电视剧版不期而至了。仙灵岛、拜 月教、御剑飞行、人神纠缠……多年前的回忆在 那一瞬间让我的血液再次沸腾。那些不眠的夜 晚,那些爱恨情愁的故事,还有那份少年懵懂的 感动,一切就像发生在昨天。那是一种温馨的感 觉,就像在这个飞雪的季节邂逅初恋的情人,我 满含泪水, 却不知道该说什么。

电视剧才看了十几集,初来的热情已经消 失了大半。其实一开始我就明白,"仙剑"根本就 不适合拍电视剧, 它的出现不过是一次商业性 质的炒作, 是对"们剑"剩余价值的再次压棉。在 没有经历"仙剑"感动的人看来,这部电视剧不 过是恣意泛滥的武侠片里面平平无奇的一部。 天马行空却又不知所谓的剧情,加上几个名不 见经传的二流演员,配上一些不其成熟的特技, 的确让它缺乏吸引力,它最终也会像那些肥皂 剧一般消失在人们的记忆里。虽然这些我都明 白, 但我仍然耐着性子从第一集看到第三十八 集,我极力的把胡哥当作消器,把刘亦菲当作灵 川,把安以轩当作目加,让自己带入那段故事。 我一集又一集的去看,试图在里面寻找着什么。 期待着什么。后来,很多人死了,姥姥死了,彩依 死了, 月如死了, 再后来, 灵儿也死了。是的, 一 切与若干年前别无 : 致,但我总感觉少了些什 么,却又说不出来。当剧终的片尾曲响起的时 候,我还在问自己到底少了什么。然而,当一切 都结束的时候,我仍然没有答案。

静静的夜里,我关掉小屋里的灯,守在电脑 前再次玩起了"仙剑"。是的, 切都应该都是原 来的样子,李逍遥被锅砸,灵儿在洗澡,月如很

蛮横,只是我失去了耐心,我停。 耳机,脑中依然回荡着那简陋 的配乐。我冲了一杯咖啡,水 很热,我慢慢的啜着。一股股 的热气从杯中升起,在屏幕前 渐渐消失。静静的夜里,依稀 可以听到耳机里传出音乐的 声音。那时,我忽然意识到,也 许我已经长大,再也不是那个 孩子了,很多东西我已经不再 相信,很多东西被我认为是媚

俗,很多事情还等着我去做,我没有时间去想以 前的事情,发生了的,就让它过去吧,没有人能 在回忆里活一辈子。我也不能。

三月的天仍然很冷,风呼啸的吹着,仿佛没 有停止的可能, 记忆中的三月从来都没有这么 冷过。天上积着厚厚的乌云,将太阳紧紧的遮 蔽。我在去图书馆的路上慢慢的踱着,大片的雪 花从空中骤然而降,瞬间湮没了整个天地,仿佛 奇迹 一般让人不可思议。那时, 月如正站在树 下,撑着油纸伞,抱着忆如,等待着某人的归来



宛如流星划过天际, 悄无声息但却引人注 目。2005年1月,中文版《无尽的任务》官方网 站上出现了停止运营公告。作为正统欧美 AD&D 类网游在大陆的一面旗帜,CEQ 的停止运营宣 气了一个时代的终结。事实又一次证明:以当前 中国玩家的整体素质, 大多数人并不适合难度 较高的欧美网游。虽然在两年的时间里 CEQ 玩 家先后屠掉了新旧两个版本的沉睡者, 创造了 几百万欧美玩家难以企及的奇迹, 但由于硬件 配置、包月费用以及游戏理念等诸多原因, 这款 已在欧美市场横行六年的超白金大作与中国玩

在最后的日子里, 无数的玩家在城里漫步, 在沙漠里流连,在拉斯世界的每一座名山大川、 名胜古迹里截图留念。在服务器关闭前的最后 一刻,高精灵 MM 为自己的爱人又制作了一份可 口的狮鹫沙锅奶酪; 好友们结伴来到竞技场最 后再分一次高下:野蛮人与地精推杯换器,相约 北美再见。而我却独自一人手棒蓝水晶杖来到 了索罗塞克神庙, 伴着自己的火焰 E 了静静等 待着最后的时刻。当 EQ 玩家们在诺拉斯的每一 寸土地上哭喊着刷屏时。当GM现身讲话时,我 的双眼早已模糊。

家的故事从开始就注定了失败。

但是我们故事并没有结束。CEO 实力第一 强大的 Rage of Nameless 公会率先发表声明,

# 新大陆

文/战巫

要集体远征北美, 并号召全体资深玩家响应这 一行动。紧接着, Shadow Omens、新人等公会也 都发表宣言,组织集体远征。坚毅的勇者们打点 背包,翻译所有能查阅到的各种英文资料,用好 奇的目光眺望着大洋彼岸, 不少早已归隐的老 **玩家甚至为此重出江湖。也有好事者提前在北** 美论坛发了个声明, 由于以前大陆部分职业代 练在国外服务器上的所作所为, 许多美国玩家 对即将从网上横渡太平洋登陆北美的几千名冒 险者保持着警惕,地球两端的 Eger 都在兴奋与 不安中等待着2月1日的到来。

当地球时间2月1日的第一抹阳光照耀在



诺拉斯大陆上时, 北美的玩家透过渐渐散去的 薄雾发现,在宽广的各层神域上,有一群挥舞着 战争之剑、吟唱着古代魔法、驱使着高等元素的 冒险者与怪物们在激战。一些人走上前去询问 为什么这些人的姓氏里可以有方块字、为什么 60 多级还没有工会时,他们听到的第一句话往 往都是: "Hail, I come from china, Nice to see vou!"

本次申请转服绝大多数的玩家都获得成 功。在最初的两周时间里由于公会还没申请下 来,大家纷纷在 ceq、nameless 等聊天频道中用 拼音交流,结伴冒险同时积极同北美玩家接触, 相互合作。中国玩家的彬彬有礼,北美玩家的热 情大方使双方的疑虑在慢慢消失。英语不好的 人也知道了美国人习惯用 Kool 而不是 Cool, 明白了什么是 lol 和 woot。还有人干脆加入了 北美洲玩家的工会用宏教北美玩家说中文。到 了2月中旬,Play for uber 的 RON 成功在美 国重组了公会, 而新人和 Shadow Omens 等中国 公会也在逐步收集队伍壮大实力,大家都为了 在 EEQ 的冒险中开创新篇章而努力。

CEQ 虽然结束, 但是中国玩家将在 EEQ 中 创造新的辉煌。旧的时代已逝去,新的世纪已经 出现在了我们的面前。愿每一个战斗在大洋被 岸的 EQ 玩家一路走好。■

# 干嘛信不过 中国人

す/古尔菲サ斯娜

2005 年的 4 月 1 日,是 一个全世界的《魔兽世界》玩家都难以忘怀的愚人节,这 一天大家在敏什么? 正如游戏的广告词所说的那样——"一个世界在等待"——因为开级到 1.31 版时出现的问题,绝大多数玩家无法登陆服务器,只能焦急的等待——而我也是这等待大军中的一员。在漫长的等待中,唯一能做的事情就是爬上官网论坛。去按些同志来发发牢骚了。

论坛上已然是驾帖泛滥,无数人在义正词严的痛斥诸如代理商不负责任,把暴雪的杰作 清砸了,应该马上去死之类。不多久,大家看的流作 清砸了,应该马上去死之类。不多久,大家看的官方公告。称1.31版升级导致的不能望陆 是全球性问题。暴雪团队正在努力解决。不少人 对此大不以为然,指出这又是代理商的推脱之 辞。目的在于愚弄沉家等等……于是我们便又 在骂声中继续等待,这时,有北美服务器的玩家 站出了帖子,为代理商说了句公道话。他们藏下 的图片显示: 北美服务器也是处于无法登陆状态,而问题确实出自于暴雪本身而非代理商。此帖一出,论坛里顿时消停了许多,我又逛了一会。却也没有发现一张痛斥暴雪的帖子。

这事真是叫人难以理解,游戏出了问题,中国人自己的解释还信不过,非要亲眼看到洋人的声明,说是"全球性服务器"问题,才肯罢休。而且,如果这问题是中国人的责任,便是不可貌恕的天大罪过,如果是洋人造成,大家便都"理解万岁",偃旗息鼓了。中国人为什么信不过中



国人呢?中国玩家对中国游戏公司严苛有加,对外国游戏公司严苛有加,对外国游戏公司和宽容大度,这种怪现状存在非止一日,从单机时代开始便如此,直到网游时代,亦然,大家总喜欢站在批判民族游戏业的大旗下,宁愿浪费无数口水去"哀其不幸。怒其不争",却也不愿多存。份宽容之心,多给自己的同胞。份机会。有一位玩家朋友对我说,"不是我不支持民族游戏业。而是他们做得太差,如果能作这话不以为然,如果说民族游戏业做得和洋人一样好,甚至于比洋人更强,那还用的着你来支持么?不正是因为我们的游戏业,不论是代理公司,都还处于初级阶段,还不很成熟,离别人还有很大的差距,这才需要国人后家的支持么?

当年韩国人宁愿开着耗油大价格高的国产 车也不买日本车,这才有了韩国汽车 E业的崛起,而韩国的另一个战略产业——游戏业的兴起,除了政府的大力倡导外,韩国玩家对本国游戏业的支持也是归不可没。相比韩国人,我们中国人对于自己的游戏业,却总是批评太多,率骚太多,宽容太少,支持太少。大家都是中国人,干嘛宿尔对中国人呢?

游戏硬件从简单的红白机到强大的 PS2、XBOX, PC. 很类似一个人的生理发育过程——大脑遮断成熟、机能遮断完善; 而游戏软件从单纯 有趣的《超级玛莉》、《大力水手》等到复杂而真实的 "华条命》、《模拟人生》……则很类似一个人的心理发育过程——从孩子的蛮趣到成人的现实。当我们跟随着这种复杂一路走下去, 才发现曾经那些俯身可拾的、犹如生活中一抹灵光的小乐趣竟已变得遥不可及,取代它的是一系列逼真的画面和真实的设定,要求玩家事即说,基实性活一般去解决一道道难题,甚至可以说。基些游戏中的世界比真实世界更加复杂。

# 游戏长大了

文/伏藤

第九艺术的天平两端——游戏的艺术性 (泛指娱乐、创意、内涵等)与技术性(泛指声画 效果、物理引擎等)应该始终维持着一个平衡, 然而现今它已严重倾斜。游戏制作者们从娱乐 理念的设计师变身成为了开发高科技的工程 师,新游戏的发布更象一个高科技产品的上市, 人们总是在说作品技术含量是多么的高, 视觉 冲击力是多么的强,至于娱乐性嘛---它只是 -个附带值。 各大游戏开发商竞相厮杀,游戏 进入了技术逐鹿的年代, 你的游戏引擎能在击 中敌人时让他的头骨片片碎裂, 我就有本事让 他头骨碎裂的同时脸上浮现口吐白沫的痉挛表 情。当然,这种真实并非没有代价的,玩家们辛 苦攒来的 PC 便成了这场战争中的炮灰。笔者在 网上看到了"虚幻Ⅲ"引擎在 2005 GDC 会议上 的一段演示视频,那种东西让 6600GT 以下的显 卡彻底下岗了。.

游戏长大了,更真实了,更现实了,这些是 我们所希望的吗?还是人类某种天性的体 现——总喜欢把什么都改造得和自己一样,机 器人是这样、宗教里的神像是这样,甚至就连游 戏也是这样1 游戏不断发展,正如孩子的长大成 人。当我们还是小孩子时,总是善于接爱新奇的 事物,与自己不同的世界总能勾起我们极大的 好奇心。而当我们慢慢长大,有了自己的观点, 也越来越讨灰与我们有异的东西,对于那些与 自己有异的东西,我们通常不是将它消灭,就是 将它改造。游戏长大了,它原本的愈义也在渐渐 的消失。■





有人玩化是一部气势磅礴的辉煌之体

有人说你是一个英术卓出的传奇时代

还有人诉你是伟大的历史

不然游戏

可我想

如果这辉煌的史诗、这传奇的时代、这伟大的历史零要用千石万人的 生命来书写

我下原你只是一个游戏

按下关机

便什么都不曾发生

谁也没有伤害

---写在为纪念反法西斯战争胜利 60 周年而作的 "二战题材电脑 游戏大系"系列专题之前

一一 们将"太平洋战场篇"作为'一战题材电脑游戏大系'系列专题的 第一章,不仅仅因为战争从这里(1937)开始又在这里结束 ▶ (1945),更因为对于中国人来说,太平洋战场的重大意义远甚于西 线和苏德战场。同时,我们用'军士篇'、"校财篇"、"将师篇"和"领袖篇"来 给这些二战游戏名作分类。它们在不同的层面上演绎了二战的历史,从菲律宾 丛林里的新兵,到白宫里坐着轮椅的总统,游戏强大的表现力包容一切。



短兵相接的岛屿从林战和战舰对飞机的海 空大战是太平洋战场的两种主要海陆战争模 式。所以,在描写太平洋战场士兵层面的二战游

戏中,我们总能看到海军陆战队员在热带雨林 中的奋战,以及战机飞行员们翱翔长空的身影。



荣誉勋章:血战太平洋 Medal of Honor:Pacific Assault

美国海军陆战队的新兵汤姆·康林是珍珠港事件中 的幸存者,他走上向日本鬼子复仇的征程,和玩家一起重

历 1941-1945 年的太平洋战

艰苦而漫长的岛屿拉锯战。本作将 热带丛林战的氛围烘托得淋漓尽 致,在绿色植物的海洋里,敌人和 友军都隐藏着,只有你 人孤独的 面对不可知的危险, 过硬的单兵作 战技能是取胜的关键。





#### 十二金刚!而战太平洋 Deadly Dozen: Pacific Theater

小组作战的英雄团队"十二金刚"在第 代中教训 了德国鬼子之后,转向太平洋战场,战场是噩梦般的岛屿 丛林。虽然是一款典型的 FPS,但是游戏明显偏重小团队

作以配合。1955 秘密潜入式的

感觉,而不是痛快淋漓的并火。有 机会驾驶敌人的各种交通工具甚 至坦克战车, 让战斗变得富有乐 趣。而关卡中的"阿留申群岛" + 役也是二战游戏里不多见的场 景,在二战中,美国领土唯一一次 被日军占领正是此役。



## 抗日·血战上海滩

作为中国制造的为数不多的二战游戏,这款 FPS 的 主要特点就是向玩家释放"杀敌"的快感。作为中国玩 家,看到鬼子在火舌前纷纷倒下,这种痛快感觉是玩别 的 FPS 难以比拟的。而具有同样乐趣的作品还有同属于

'抗日三部

(抗日·血战缅甸),在这 款类似于"抢滩登陆"的作品里, 消灭敌人的畅快淋漓感在前作基 础上更上层楼。可惜的是,制作公 司原本计划推出的系列第三作 (抗日·血战钓鱼岛),好像已经 被网游的大浪推得无影无踪了。



#### 战斗模拟飞行 || 太平洋战役 Combat Flight Simulator 2:WWII Pacific Theater

微软的"战斗模拟飞行系列"用整整一个二代— (战斗模拟飞行 || 太平洋战役) 来让我们体验日美双方 飞行员的真实感受,游戏中对于机舱内部以及从机舱朝 外看到的机身的种种细节刻画令人惊叹,而对于力反馈 的支持, 让玩

家直下用身体来体验到驾驶每种 战机的不同感觉。在这款游戏里, 除了美军以外, 玩家还能扮演日 本飞行员,参加包括奇袭珍珠港 在内的一系列任务, 但战争的结 果不会因为玩家的奋战而改变, 这也是制作者尊重史实的表现。



#### 太平洋空战英雄 Heroes of the Pacific

这是一个美军飞行员在太平洋战场的空 中传奇,(太平洋空战英雄)用完整生动的剧 情将一系列看上去枯燥的空战任务巧妙结合 起来,正如经典名作《银河飞将》一样。对于非 空战迷的普通玩家来说, 这是 吸引他们一直战斗下去的重要 原因——哪怕只是为了知道空 中英雄们后来的故事。另一个 招徕初级玩家的设定就是游戏 可以按照"菜鸟模式"来玩,不 用了解复杂仪表和繁琐的操 作、只要简单的上下左右同样 也能享受到驰骋蓝天的乐趣。



#### 太平洋飞将 Pacific Fighter

太平洋战争终结了大炮巨舰主义,并开创了航母制 每时代,没有起降航母操作的\_战飞行模拟游戏是不完 美的。《太平洋飞将》将逼真的巨大航母引入游戏,从名 舰 "萨拉托

加"号或者

"莱克星敦"号上起飞,击沉 同样显赫一时的"赤城"或者 "飞龙",这非凡的体验令飞 行迷们大呼过瘾。在太平洋上 摧毁巨舰获得的大成就感,是 无论击坠多少架敌机也无法





## 捍卫太平洋 **Pacific Warriors**

与如今诸多复杂的飞行模拟游戏相比, 早期 二战游戏〈捍卫太平洋〉简单得像是一款"业余 飞行游戏",游戏的真实度不高,但是它能带给

肆意破坏的满足感, 把无尽的 火力倾泻在蜂拥而来的敌机身 上, 在进入关底后, 向巨大的 BOSS(战舰、基地或者飞机) 发起挑战,这种模式就像是街 机游戏的 3D 版本。目前,这款



游戏已经推出其二代作品。

在太平洋上的日美海空对抗中, 舰艇长们控 制着海上最基本的作战单位,从根本上决定着全 局的胜负。而在陆战方面,在中日战场以及东南 亚战场上,盟军与日军力量悬殊,敌后游击战术 是抗日的主要战争手段。所以,许多二战游戏都 以舰艇指挥官和特种部队指挥官这两种军官为 主角,从中低级军事指挥层面演绎太平洋战场。



#### 猎杀潜航 Silent Hunter

在二战游戏中,SSI出品的(猎杀潜航)是一 个绝大的另类,它用"最沉闷"的兵种为题材,完 成了最精彩的游戏。在太平洋战场的大背景下,

玩家担任一名美军潜艇艇长, 在静静的深海潜 伏,用潜

望镜寻找海面上的猎物,精密的计 笪碰道…… 这种"猎杀"的刺激感 觉,与许多追求"火爆"的二战游 戏正好相反,却让玩家真正的体会 到了何为实战的魅力,它也因此被 美国 PCGAMER 杂志评为 "有史 以来最出色的 50 款游戏"之一。



#### **Destroyer Command**

对于那些不喜欢钻潜艇铁棺材的玩家,SSI 特别为 大家安排了驱逐舰舰长的职务。作为海战中与潜艇对抗 的主力舰只, 驱逐舰长们要协同作战才能取得最佳战 果,这一点在本作中得到了充分体现,玩家最多时要与 七条友舰一起配合反潜。不过,玩家也可以不只呆在舰

桥上指挥,驱逐舰上的任何一个战 斗岗位玩家都可以亲自操作(舰 长去发射鱼雷是不是不条正业? ) 与(猎杀潜航)不同,(驱诼舰指 挥官》的战场不仅限于太平洋战 场的日美对抗,也包括大西洋战场 上与德国"狼群"的厮杀。





#### 盟军敢死队॥ Commandos 2

EDIOS 的"盟军敢死队"开创了小组即时作战游 戏的先河,作为一款优秀的二战游戏,它在"军团级"的 即时策略游戏和"单兵级"的动作冒险游戏中找到了崭 新的切入点。承前启后的二代被中国玩家公认为全系列 最经典之作,除去游戏本身的品质外,能指挥我们熟悉

的英雄小分队痛宰日本鬼子,恐怕 也是原因之一吧!游戏有三分之一 的战斗发生在太平洋战场,包括根 据著名二战电影《桂河大桥》改编 的任务,而在"海防的巨人"任务 中,日本最大的航母——信浓号的 壮观场景令人叹为观止。





#### 1937 特种兵

"盟军敢死队"获得巨大成功后,跟风制作纷至沓 来,其中就包括国产的(1937特种兵),在游戏中,玩 家的角色是敌后武工队的队长,带领一支由不同特色 的队员组成的小分队展开敌后游击战。遗憾的是,抛升 游戏本身的制作水准(包括诸多 BUG) 不说,仅在人物 设定和任务剧情设计方面,显得非常过时,仍然停留在

六七十年代老电影的水准上,显然难以吸引新人类玩家们。所以,这款曾

经以"中国盟军敢死队" 著称,并因 此被大家期待的作品, 最终反响平



#### 地雷战

金山出品的这款回合制战棋 游戏是国产二战游戏中难得的成 助之作,它把曾在中国教后战场广 泛运用的"地雷"这一要素有机的 融入了原本为古代战争游戏而设 计的"英杰传"系统,增加了战术 的复杂多变性。仅就游戏系统本 身来说,堪称完美。不过,它与 (1937特种兵)一样,也存在剧情 老套,人设过时等一系列问题。



太平洋战场的决定性会战大都是在海 洋上展开的、因此太平洋战场题材的游戏。 最突出的特点就是海军作战单位的大量加 入,这与反映西线或者苏德战局的同类作品 有着很大不同。在以下这些反映高级军事指 挥层面的游戏作品里,玩家作为军团,甚至 战区司今官,可以充分享受指挥海陆空三军 协同作战带来的巨大成就感。



#### 加里的太平洋战争 Gary Grigsby's Pacific War

由于很多早期的战争题材电脑游戏都是由纸 上游戏发展而来的, 因此它们大都是体现战略层 ■ 面的回合制作品,其中,由战棋游戏名家 Gary Grigsby 于 1992 年制作的(加里的太平洋战争) 堪称二战游戏元老, 它也是第一部反映太平洋战

场的电脑游戏。其影响深远,我们 能从后来的许多二战游戏名作(例 如"大战略"系列、"五星元帅"系 列)中看到它的影子。一些 SLG 的 基本设定,如难度洗择、阵营洗择、 战役选择等都已经有了体现。





#### 太平洋元帅 Pacific General

《太平洋元帅》是著名战争游戏(WARGAME) 系列 "五星元帅" 中唯一描写东方战场的一部,从 1937年日军侵华开始,全景式的展现太平洋战场的诸 大战役。作为将帅层面的二战游戏、玩家可以在其中

三军的数十种作战单位的部署,并有 军工生产式的新武器开发、旧武器升 级的系统, 但是玩家不能决定战役 的顺序和战略进攻方向。值得注意的 是,在日军部分,有侵攻美国本土的 虚构式剧情、虽然加强了娱乐成分 但破坏了游戏的史实价值。







#### 太平洋战争: 抗日 1941-1945

#### War in the Pacific: Struggle Against Japan 1941-1945

在沉寂多年后, Gary Grigsby 的伙伴们终于在 2004 年推出了这款"新一代"的战棋游戏,它完善战略系统 和前所未有庞大的二战资料库让人为之惊叹。玩家要站 在战略层面来指挥这场战争,但我们能看到的资料详细 到了每一艘战舰的船名和每一个飞行员的击坠记录,同

时游戏中能源后勤补给的重要地 位表现突出,大大增加了真实感。 然而,这类游戏长期以来"阳春白 雪"的毛病也依然故我,落后于时 代的简陋画面,加上界面繁琐上手 困难的操作,成为这款优秀游戏被 大多数玩家接受的两大障碍。





#### 中途岛大战 **Battlestations: Midway**

新形式 RTS 中途岛大战 最大的特点就是把指挥 作战的 "控制" 乐趣与亲自上阵的 "投入感" 巧妙的结合 起来。在作战中,玩家可以先以指挥官的身份对战场全局 作出分析判断,

命令一支舰队或



而水准提升到一个新的华丽高度。

从战略层面来表现太平洋战场的游戏。 不仅仅著眼于作战的谋略, 更突出的是领袖 们纵横捭阖的政治经济军事手腕。但是、由 于这段历史离我们实在太近,而且某些遗留 问题(譬如日本至今拒不承认其侵略罪行) 仍没有得到解决,所以,这个类型的游戏往 往容易"触雷",造成不良的政治影响,这就 与游戏天然的娱乐功能背道而弛了。



#### 大时代的故事

策略游戏名家汉堂出品的(大时代的故 事\ 是惟 款全景式描写中国抗战的 SLG, 基本采用了"三国志"式的分省战略模式。游 戏分为三个阶段,除了"军阀混战"的第一阶

段外,在其后的"1937-1941"(珍1000) 珠港事变前中国独自抗战)以及 \*\* "1941-1945" (太平洋战争全面 展开)两个时代中,玩家都是以中 国战区最高司令长官的身份,从军: 事、政治和经济诸方面掌控全局, 622



指挥对日作战。其中在抗战前期,体现了中国艰难的处境,而对强大的日 军,玩家的目标是在败中求胜,最大程度遏制日军的前进,同时保证中国 的海陆国际通道,等待战局变化,获得来自盟国的援助:而在抗战后期,则 可逐步转入反攻,甚至能够出兵东南亚缅甸等国,与史实完全吻合。此外, 由于本作体现的主要是正面战场的对日作战,所以对敌后战场表现不够, 八路军和新四军等抗战主力的作用也被大大削弱了。



#### 提督之决断

仅从制作品质本身来看,"提督之决断"是 一个完美再现二战太平洋战场政治军事斗争的 优秀游戏系列,它承袭了光荣作品完善的战略系 统、精致的画面和翔实的考据风格。但是,光荣不 顾这场残酷的战争刚刚过去,而日本是战败国的 事实,在这款游戏里也继续发扬它在三国游戏和

1 战国游戏里 '修正历史"的一贯精神,让臭名昭著的战犯1]再度活跃在这个

图拟的太平洋战场上,甚至还能在 玩家的指挥下"节节胜利",以便大 日本帝国的遗老遗少们可以用它 继续没有做完的大东亚共荣梦。美 美的意淫一番。这种将政治观念强 加于娱乐产品的做法,使得"提督 之决断"失去了应有的游戏价值。





#### 钢铁雄心 Heart of Iron

'钢铁雄心" 系列是一款标准的国家战略层面级的 二战游戏。制作者们以"书写游戏版历史教科书"的严谨 精神来打造他们的作品,在一代发售后,官方就根据玩家 的实战体会,开始不断发布补丁,调整各国的政治经济实 力对比,以求达到与史实完全吻合的最佳精确效果。例如

有玩家反映其中中国的实力被削弱的太多,无法完成在大陆牵制日军的任 务,而在版本升级后,中国的战力就获得加强,足以保住西部广大地区与日 军抗衡,更加符合实际。但是,有一个巨大的史实错误制作者一直没有加以 更改,那就是令很多中国玩家不满的,让中国四分五裂的所谓"历史"地图, 它不仅没有在一代里得到修正,在不久前发售的二代里仍可以看到。



#### 大战略之大东亚兴亡史

如果说"提督之决断"的军国主义意泽还有 点遮遮掩掩的话,那么这款新出炉的(大东亚兴 亡史》则是赤裸裸的跳到前台,把当年的侵略口 号用在了游戏标题上,在游戏中的亚洲地图上甚

至明显地标有"大东亚共荣圈"字样,甚至还专门在游戏里推出"虚构历 史剧本",来完成大日本帝国未竟的"宏图伟业"。游戏的开发商 SYS-TEMSoft 公司以制作"大战略"系列游戏闻名,在其早期二战游戏日作 (大战略 德意志的闪击战)中,还有"愿悲剧不再重演"之类的反战装饰

遮掩。如今在世界反法两斯战争胜 利 60 周年之际,它却赤膊上阵, "话涤其时"的推出了让日本帝国 走向"胜利"的《大东亚兴亡史》。 其心可诛。在全世界爱好和平的玩 家的抵制下,这款垃圾作品的下场 无疑也会和它为之招魂的军国主 义 "先烈" 一样,一败涂地。■







经·创世纪》曰:"神照着自己的形象,自己的样式造人"。 暴雪,"魔兽世界"的创世之神,也正是以人类的世界为模 板来创造这个虚幻的魔尊世界的。

欧洲风格的人族、北欧气息的矮人、东方横调的精灵、非洲风横的 善人,还有印第安韵味的牛头人……几乎所有的魔兽民族,我们 都能在现实世界里找到它们的影子。当然、在经过暴雪这个创世 之神的改造后,这些诞生于虚幻世界里的、我们既熟悉又陌生的 "魔兽民族文化"更加魅力无穷。

# 人类:欧洲的荣耀

对于暴雪的制作者们来说, 把《魔兽世界》的"第一种族"人类设 计海与自己的母文明——欧洲文明相似,自是理所当然。于是,在以 暴风城为中心的"人类世界"里,我们看到了一个中世纪的欧洲。

还有什么建筑能比一座叫做"暴风城"的城堡更能让人类表明其 荣耀的欧洲血统的呢? 在这里, 的许多建筑都洋溢着浓郁的欧洲风 味,看看这组石头房子!结实的外墙、考究的装饰、纤细的窗户和圆柱 型的塔楼,与现实中巴洛克风格的欧洲古典建筑相比毫不逊色





#### 城市大教堂

在中世纪的欧洲城市里,大教堂往往是城中最宏伟、最华丽的建 筑,所以,在人类主城——暴风城里,高耸入云的光明大教堂显示出其

至高无上的地位。我们可以看到,从外面的直指蓝天的尖塔到内部弯 顶的装饰, 光明大教堂虽然建构在虚幻的'魔兽世界'里, 可它完全可 以现实中的,3毫大教堂 样,是以成为哥特式建筑的完美标本。



#### 乡村小教堂

在基督教和天主教盛行的欧洲,哪怕是再偏僻的小镇或者村落, 都有自己的小教堂,以满足民众祈祷的需要。这种简单的木质小教堂 我们也能在(魔兽世界)里看到。瞧,这是在月影镇的一处教堂,它由 高高耸立的钟楼和较矮较宽的礼拜堂两部分构成,虽然简单,却也具 备了一间礼拜圣堂的最基本构件。







#### 田间风车

这种圆形的风车是好莱坞西部片里最常出现的道具之一,以至于它几乎成了西部的象征。在西部风格宋那的人类领地西部荒野里, 我们也能看要,许多这种风车,它们在一望东阪的原野上高高树起,形 成一道美丽而凄凉的风景。如果仔细观察的话,你会发现这些风车旋 转的速度都不一样,让人感叹暴雪作品的做工精致。





#### 大谷仓

胖墩墩的大屋顶谷仓是欧洲农村原野上最可爱的建筑了。不过之所以把它们建得这么胖胖的,恐怕色不是出于可爱考虑,最终目的还是为了多放点粮食吧。这种谷仓一般有三层,它那显眼的大屋顶一般就得占了两层的空间。在《魔兽世界》的艾尔文森林和西部荒野里,它们随处可见,大多数还在旁边带有一座塔型的建筑,后者同样也是储存用的粮仓。





#### 橡树林

如同松树之于中国一样,橡树在欧洲也多有特殊的地位,不仅仅 因为它是主神宙斯的圣树,是德鲁伊教徒们腰拜的对象,还因为橡树 林曾轻遍布欧洲的人部分地区 它们就像我们有 魔兽世界 里看 到的那样。在人类的主要活动区文尔文森林,橡树是最常见的树木, 在橡树巨大的树冠缝隙处露出。角城隍、更是两城 上。





# 暗夜精灵:东方的神秘

从出生后的那场 CC 开始, 我们就很惊讶于这个生长在森林中, 荣 涵自然和谐的种族, 更然有那么一点点显古的东方像馆, 先论建筑外双 还是角色意型, 都透露出古老的亚州民族所具有的, 玩榜与神私, 只管房 处中的许多设计与现实有一定编差, 但我们可从从许多细节中看出故 集人对亚洲的理解与蔡则, 也许这也正好现合了农精灵神秘的特点吧。

## 木屋民居

飞檐、干块、木梁、石柱、砖瓦、这些代表着中国古典建筑中最杰出的 设计、玻 廣島也界 所借者。作为暗夜精灵族是典型的建筑风格、从四生 地南影合美上城达纳苏斯。 路上我1)增到了众多这类木石结构的房屋, 层层叠叠梯客有钱、「禁止人取规针乐方气息下房的中国民居。





#### The second second second

泰达希尔的夜精灵主城达纳苏斯,是一片隐藏在岛屿上的美丽土地。而在通往这里的主要道路上,我们首先会看到一座非常具有中国特色的城 | 楼。第一次看4户8时,我们不禁惊吓一声。哇——周天中藏下几乎不里解时,泛牵城" | 矮的风格实在太中国了





#### \* \* \*





等国、其中、木制结构的塔楼也最为流行。当我们看到达纳苏斯的塔楼 式建筑时,尽管它们远没有中国古塔的高耸挺拔,却也做得有模有样。

#### 自吃

自从月之女祭祀的故事在玩家中广泛流传后,这个充满灵性的大宠物也 深深悠远进远家的一里,"为不吃精灵族村马性的外缘,但是白虎的发源地却在



孟加拉,这种珍稀如物实际上是孟加拉虎的变种,后传入印度成为各物。目的全世界的白虎只剩下200只左右。而在"魔兽世界"里、提说。40级以上的玩家需要在费大量 建稀有程度还是和现实满相似的。



## sa principal distance of the contract of the c

鸟居在日本很常见,代表的意义是神界与人间的分界,通常会设 置在神社或神山的入口处。其实从造型上看, 鸟居参考了许多中国庙 宇大门和山门的设计,借外形来比喻"神界之门"。而在(魔兽世界)中, 暗夜精灵村庄附近,我们时常可以看到这些类似鸟居的东西,在幽影 谷的谷口,在月亮井边以及夜精灵墓地都有,很显然这是制作组参考 了鸟居的含义之后精心设计的。



中国以精致的园林署观设计在世界享有威名,最具代表的苏州园 林已经被列入世界遗产名录。而小桥流水亭台楼阁这样细致的设计。 在(魔兽世界)里竟然也刻画得那么逼真。





# 矮人.远古的力量

在《魔兽世界》这个本该是冷兵器横行的时代里。不可愿议的矮人 和侏儒们却掌握了起越时代的"高科技"。这不禁让我们联想起现实世 界中的那些不为我们所知的神秘远古文明痕迹——玛雅、北欧或者中 国西藏····许多的传说典籍都记载着:这里的人们也曾在古老的岁月 中拥有过先进的科技。

梯形的结构,方形的石门以及沿着一层层平台勾画出的装饰…… 不管从任何角度或者细节来看,矮人的主城——铁炉堡的外观都像是 一座壮观宏伟的玛雅金字塔。虽然它没有像玛雅金字塔那样独立于原 野之上,但是在雪原峭壁之间依山而建,使它与雄峰融为一体,更添气 势三分。



#### · · · · · · · · · · · · · · · · 神 庙

矮人的建筑风格更多的借鉴了玛雅人的风格,这座矮人的"铁房 子"与玛雅神庙如一脉相承,同样的梯形的结构呈现出同样的厚重感。 而棱角分明的方形柱子也是两者共同之处。





我们惊奇的发现,这处矮人的城镇中心与我们熟悉的西藏民居竟 然如此的相似! 上窄下宽的门窗,窗户四周厚厚的一层装饰色彩,还有 上下两层间漂亮的花纹修饰都是同一种风格。





矮人种族与玛雅人在建筑上的最大共同之处就是喜欢用石头作为建 筑材料,而且所有的建筑都呈现出教教实实的感觉——就像矮人们自己 的形象(可是玛雅人却不敦敦实实?)这两处石屋都有着短短粗粗的柱子, 方方正正的门,就连二层凸起的石头堡垒看上去都像是孪生兄弟……





#### 牛角盔

矮人是糅合了诸多远古文明元素的一个种族,不过,从相貌和装 扮上来看,他们还是最接近于北欧的维京人,其中最有力的证明就是 那标志性的装备——牛角盔了。还有满脸的大胡子也是他们拥有维









在生活环境上、矮人与北欧种族也比较相似。茫茫等原上教育着卷松、这正是斯堪的纳维亚辛岛上最常见的景象、我们同样也能在矮人们 展住的世界里看到。



# 牛头人:印第安的狂野

诞生在部落阵营中的牛头人们, 是是事欢来段极某粗犷的印第安 舞蹈, 你它们的世界是能让我们联想到许多熟悉的否部片。由此, 我们 也不再怀疑, 体格健壮的牛头人拥有较正的印第安血统。

印第安人的圆形帐篷有个专用的名字叫"teepee",印第安村落一般都是都是由大大 J小的 teepee 组成的。几根未条架成一个火堆壁的骨架,然后在外部覆。皮或者布料,最后再熟上等亮的文饰。 顶 teepee 就完成了。在 魔兽世界,里,牛头人们的帐篷无论是造型还是 其内在布置 都与现实中的 teepee 有非常多的近似之处。





## 羽毛维铁

尖段築黑的白色羽毛是印第安饰品中最常见的元素,印第安人 除了将羽饰装饰在身体上外, 还把它们制作成帐篷内外的挂饰, 装 自己的家。在英语里这种饰物叫做"mandellas"。我们在雷霆崖的 牛头人帐篷外就看到了这种有趣的 mandellas,它和印第安人的这 只 mandellas 如同出自一位工匠之手, 都是以一个圆环为中心, 外





#### A . . . .

古老的民族拥有自己的宗教与神灵,而图腾柱则是原始宗教最重要的道具之一。它们多以动物为雕刻形象,而印第安的图腾上则包含了丰富的"语言"和故事,每个部落的图腾柱各有不同,仿佛形象的文字记录着部落的历史。在 魔兽世界心中头人领地,我们经常会看到大大小小形态各异的图腾柱耸立在那里,适型以猎狗为最多,这可能也暗示了牛头这个蛮荒之地上的种族,是以狩猎为生的吧。





对于女牛头人未说。最最有特色的装扮就是那两条相大的辫子,这 使得它们看起来就像是印第安部等的女孩(当然,往往没有西部片里的 印第安女孩对看。 16 某些男性牛头人也有类似的辫子,显示出它们 粗犷的印第安风格。■













"深入秘境之中 讨究雕幻之源 走进星球大战 星球大战:魔幻内幕"

1998年 当卢卡斯艺术公司正挟着 PC 多媒体时代的风潮,推出越来越多 的星战系列游戏之际, 他们也不失时 机的在"星球大战"特别版电影上映 之后,推出了这款星球大战电影制作 内幕的多媒体百科光盘。别怀疑,乔 治·卢卡斯和他的魔幻光影。一直就是 最会做"周边"生意的。

INTRODUCING THE FIRST GAME YOU CAN PLAY WITH THIS ION



"你的竞速飞车最近 失事、报废或是被窃了? 我们有上百件委托转让, 政府拍走 或是"其它来源"的货色 飞车商留行:沃图公告 星球大战:极速飞车"

1999年 看到这张车行广告单,相信所 有观赏过最新《星球大战前传: 魅影危 机》影片的玩家,都会立即想起塔图因星 球上那个工于心计、为达目的不择手段 的奴隶主兼货商沃图。取材自这部星战 影片最令人血脉贲张的场景,《极速飞 车》为星战游戏系列引入了全新的元素。



#### "最好抓起你的光剑 死星战将Ⅱ杰迪武士 令你感受杰迪武士的生涯"

1998年 光剑,正是星球大战文化中原力的 具像,也是星战迷们最热爱的星战符号之一。 卢卡斯艺术公司在推出前作《杰迪武士》时 曾受到热切的关注,遗憾的是游戏最后推出 时并未能将光剑所凝结的气质真正发挥-这也许与游戏内容的设计,或是 PC 尚处萌芽 期的粗糙 3D 画面都有干系。这次 "杰迪武 士"与更早之前大受好评的"死星战将"携手 登场,不知是否如现实中的光剑一样不抵用?





"你已被选中作为 侠盗中队在对抗帝国的 战斗中的领导者 这是你的征兵卡。 星球大战:侠盗中队 3D"

1999 年 这是第一款在 PC 上充分展现星战影片惊小动魄的 泰围的游戏,而 3dfx 的 VOODOO2 加速卡, 正是协助这款最 新 3D 化星战游戏所向披靡的终极利器。 款设计精良的 3D 游戏, 与一款性能超凡的 3D 图形卡之间, 的确值得如此互相

"吹捧"。

FOR THE QUEEN!

FOR NABOO!

FOR FREEDOM!

"感谢上帝 并非世间万物均被 VOODOO5 加以强化"

2000 年 3dfx 在消费级 3D 加速卡市场槽遇 Nvidia 贴配逼人的攻势,但它自认仍握有保持 强势的杀手锏——首款支持全屏硬件反锯齿 及T缓存电影特效引擎的VOODOO5。只不 过,看起来他们玩得太邪乎,此番景象难道预 示着最新的 VOODOO5 加速卡会与主流消费



"为了女王!

为了纳布! 为了自由! 星球大战:纳布之战 阻止入侵行动吧! "

2001年 星战前传所掀起 的新一轮影片热潮中, 与经 典三部曲相比带着浓烈的 "异域"色彩,往往令人有 些难以接受。而这部作品也 如大部分的星战游戏 样, 除了挂名之外,大多没能传 承影片对于视觉效果极度 苛求的传统。星战游戏已经 不再是稀缺资源,但真正发 光的星战游戏还在玩家们 等候的奇想之中。







# 证集要求以及奖项设置

-autor = **200** m





HENTENBERGERICH GERTSTEIN BERGERICH BERGE

- 1、获精"魔兽世界"超酷主题纪念工作一件。
- 179. 年显在《家用电量与运动》 3. 戏频道、网易游戏频道或者相关出版物上发表,并享有暑名权。 A SAME A SAME

- (城目: 倒本之)。 5去打到本 5马去打到本
- 《马安打副本、结果被全灭 WOW 型黄棉大的事是一颗 《马安打副本、维全灭了 N 次后、终于



所有创意、图稿请发送到



- 1、获赠"属兽世界"超酷主题纪念「惟一件」
- 频道、网易游戏频道或者相关出版物上发表, 井享有暑名权
- 魔兽漫画家"将活动评选出的"杰
- 出创意"绘制成四格漫画完成品,在 官方网站、人民网游戏频道、网易游
- 戏频道或者相关出版物上发表。并获得和 酬和譽名权
- 4、获赠发表有自己作品的《家用电脑与游





















你爱玩游戏吗? 你爱听音乐 吗? 你曾因为游戏或音乐而感动 吗?

人是一种彻彻底底的感情动 物, 人所创造出来的许多愉悦自 我的方式, 或多或少都会通过感 动心灵来达成目的,无论艺术、文 学,还是游戏。不知道你是否有这 种感觉,至少对于我来说,在很多 时候, 我会突然被同荡在房间里 的,或悠扬或沧桑的音乐拉到某 -个游戏场景中,这种感觉仿佛 梦境·般,却又真切得敕人感动。 我想,这应该是缘于这些游戏和 音乐在我心里留下了相同的感动 吧。

游戏自身的背景音乐固然出 色, 但这并不妨碍我们用更加自 我的方式去选择只属于自己游戏 心情的旋律。因此我们暂且自告 奋勇,担当一下 DI 的角色,为大 家准备了4张自做的游戏专辑。 有一百个读者,就有一百个哈姆 莱特:有一百个玩家,就一定有 百种游戏心情。这里,我们无意去 限定什么, 只希望能和大家 一同 重温那深埋于心中的游戏感动。 而至于是否认可我们的选择,大 可不必太过认真。

#### **具容容**面包

在这个虚拟的世界中, 我可以安 静的坐在海边, 让夕阳把我和眼前的 整个世界染成金黄: 也可以在雨夜中 开着计程车游荡在纸醉全米的街道 上、搭裁一两个面无表情的吝啬家伙 赚些小钱:更多时候,我只是在高架轻 轨铁道上狂奔。心情好的时候,眼前的 世界永远那么可爱:否则,每张面孔都 变得丑陋不堪。这些个完全呈现现实 生活的游戏,让我能够在里面撒野。然 后, 我笑着笑掉电脑, 重新面对现实生 活中崭新的一天。至于游戏中的那个 带 停伸呢?1

#### 草棚太阳西

凭良心说,很多时候现实世界的 许多因素扼杀了本应属于每一个人的 英雄般的伟大理想, 我想要成为那个 我喜欢的女孩心中的英雄, 可我除了 看不见的温柔,不名一文。然而,现实 生活中很难找到的成就感, 在这种简 单但直接的英雄主题游戏里却平易近 人。于是我投身虚拟的世界,以大无畏 的精神去和一切邪恶斗争,拯救属于我 的爱人的同时顺便拯救了世界。其实孩 子气的我们不过就是希望通过砍砍 Boss 来为自己增加一点必要的自信罢 了, 这很好。

## 泰坦尼敦型

这个春天花还不开,如何温暖我 冻结的心灵,于是我期待。期待如影 片"泰坦尼克"般热烈的爱情,可转 头想想却又如此虚幻,也许这就是爱 情本身所要表达的东西,于是我继续 孤独。虽然我孤独,但我并不觉得可 動。人总是在幻想与现实之间徘徊。 正如你告诉我去玩玩游戏,那里有我 的心情,于是我游戏。手指触动着鼠 标,那屏幕中的角色依然如我,孤独 如我。突然我想歌唱,那歌声中有我 们的昨天,如此灿烂。

## 南方公園堡

什么是 8、9 点钟的太阳? 年青的我 们就是。日落之前,我只想为所欲为。

什么叫放纵?难过就哭,高兴就笑。 无聊了,我可以站在角落一动不动,心烦 了,我可以绕着操场疯跑 5000 米:兴奋 了,你可以听我放声歌唱。表面看我装傻 充楞,其实我有的是思想。不理解?没关 系, 压根儿也没打算让诸位大爷大妈给 我捧场叫个好儿, 其实谁也不比谁正常 多少。听起来有些病态的过分叛逆?呵 阿,看来你没明白。其实游戏的世界就是 这样。

你快乐吗? 我很快乐。



Stan ■紙丁

■を組

Rap "白巧克力"Eminem 加上英 伦电子民谣天后 Dido, 雷鸣、雨声, Dido 沙哑无神的吟唱、Emmem 少见的较 为平静的 Ran、交通事故现场的公叫等 等, 再现两个迷失在现代都市生活中 的孤寂灵魂心底的无力呐喊。感受游 戏中孤寂的力量、正传神的勾面出玩 家在游戏中寻求的发泄情绪。



我的未来 不是梦 C 612 Music 混合体

と1241. 志歌曲,被颇具灵性的 いっぷ、よびこ、《十足,从而更像是 了以下,年生,年生,本中虎的玩家新。 不 语世事,没有城府,身背 1 4 1. 场体 " . 14. [ 1. 信念去逐 x1 n hi ": 卢秋 上争,成败无需在我,就订



孫,改來得更猛烈此吧!

秋天 2002

■歌手 杨嘉松 1.组

young+song 1 | 秋人怎么过不水,花儿怎么亦不

77年末是各种安存秋人,那的孤独 的人1, 区。不断结果清,我1, 游戏中的 灵魂也不仁外、生姜我仁器还有根多事 可做,但又怎么完缺少那。没美丽的爱 情呢。即便编毛的人身有有此方此刻加 这一段,我们也要去自己创造每一种 寸能, 已许她就是我生命中的女主角。



Super Star

■ t. 组

You are my super star! 你是意 义,是天是地是神的旨意,除了爱你。 没有真理。歌虽然是这么唱的,但那 并不是我想对大家表达的, 千万不要 误会,我真正的意思是 ...... 爱谁?爱 你?呵呵,爱自己才是真理。谁是 super star? 是你吗? 当然不是! I'm super star!



**里** 色 柳 丁

■ 数 下-陶喆 ■专辑 黑色柳丁

今天我心情有 点怪怪的,可是说 不出到底为什么。好像有一点悲哀的微 兆,可是病因不知道。很少能听到陶喆 用他那充满浓郁 R&B 味道的磁性声 音来演绎这种略带歇斯底里气质的歌 曲。也许这张渗入他目睹 911 事件后的 感受的专辑,能算是表达了陶喆少见的 自省以及如泣如诉的情绪体现。



Fighter ■歌手 Christina Aguilen ■专组

最早听到这首来自美女 Christina 的犹豫十足的歌曲, 是在 NBA 的官方 宣传片里。歌词本来并不具备太多激 励上进的成分, 然则强劲的节奏和歌 手独特的嗓音, 直教人联想到充满激 情和竞争的赛场。生活就是这样 个赛 场,我们、珍放下太多联志,尽情太享 受竞争的乐趣,就如 场球赛般。



一次 ■数下

■专组

感觉你属于我,感觉你的眼眸,第 次, 决定, 决不会错! 我们美丽的故 事现在开始上演。不知道李边巡览 次 见到赵灵儿,心里有什么样的感觉? 但 我知道那绝没有此时我所感完到的那 样强烈。还记得第一次我说爱你的时 候,那静止的时空,远比游戏中离奇的 情景更难以琢磨。



爱的初体验

张震岳 ■も組

这个下午很无聊

无聊?谈个恋爱。什么天长地久,只 是随便说说,我的十八岁,何必要为爱 排眼泪。爱情这东西,我在游戏中已经 体验太多,尽管可能欠缺真实,但爱情 原本就是模糊的东西,谁又真能说的清 呢。悲伤就此划上句号,任务完成也就 第了,评价如何并不重要,追求 S 级的 纯属自虐。





寂寞 ■歌手

超载 ■专铅 超载

字字珠玑,优雅如诗的歌词,却配 上重金属的乐器演绎和发自心底的嘶 吼。这就是高旗和超载乐队所要表达 的错位的"超载"感受。寂寞,没有人能 够战胜,无论如何逃避,它永远都会在 你内心缠绕。寂寞如花飞。生死永相 随。你不如索性夫平静而对,学会在只 属于自己的心灵寂寞中享受。



路漫漫 ■歌手 郑钧 ■专辑 第三只眼

因为路漫漫其修远,我们要上下而 战斗。路漫漫其修远,只有傻瓜才忧愁。 ·直觉得无论是声音、唱腔还是歌词, 郑钧的音乐总给人 - 种暗藏在玩世不 恭背后的成熟、坚强以及自主。纵然面 对这个纷扰繁杂的世界,纵然经历悲欢 离合,我们仍应勇敢面对。生活不过如 此,一切取决于你的态度。



Goodbye blue sky ■歌手

Pink Floyd ち組 The Wall

著名迷幻摇滚乐队 Pink Floyd 为 世人所熟知的先锋音乐电影专辑结尾 部分的这首博歌,在宁静优美得让人心 旷神怡的旋律下却是绝望至极的歌词。 这种极大反差式的演绎能让玩家陷入 沉痛的反思——人类确是需要更多的 此类文艺、游戏作品,来唤醒早已泽没 在疯狂的追逐物质中的原始爱心了。



Knocking on heaven's door

■歌毛 Guns N' Roses ■も報 UseYourHlusson2 .

在 Guns N' Roses 于两天内以"极 速"发行的两张专辑中第2张,美国民 谣教父 Bob Dylan 原本轻描淡写的陈 词和干净简单的木吉他变成了 Guns N' Roses 标志性的低沉咆哮。如同歌中 喝的,让我们放下手中枪,去虔诚的叩 晌天堂的大门,我们终应走出虚幻的世 界, 去积极面对美丽的现实世界。



蜗牛 ■歌手

- 与铅 TheOne ,即曾会

由词曲原创作者周杰伦来演唱这 首朴素动情的轻曲,更能打动人心。也 许每一个人都是一只小小的蜗牛,有着 属于自己的小小梦想。纵然目标看似那 么遥远,那么不可企及,却仍旧会凭借 毅力去不断争取。实现属于自己的梦 想,哪怕用尽一生,换来脊顶的感觉水 漫、骄傲, 沉迷于游戏, 却只是为了从中 获得面对人生的勇气。



无双 ■歌丁 ■ 4 銀 黄金时气

坏天气

孙燕安

我要的幸福

198 T

■ 5 铅

我是一个超级英雄,究级魔法无双 乱舞。我只有一个目的,来拯救美丽的 你。年轻的达达身上始终有一种代表中 国生于80年代初的人的气质,他们比 前辈大胆,比后辈沉稳。他们成长于湖 爱, 却要面对残酷得多的竞争。他们浪



I Believe I Can Fly ■歌手 ■も組 SpaceJam Et

每个人都会梦想自己有一双翅膀, 能够飞上蓝天。其实,没有什么不可以, 只要你相信自己能有。悠扬的灵魂乐 曲,加上节奏感极强的唱腔,听者恍若 纵身跃入天空。就如同《暗黑破坏神》中 我们站在通往最终大战之路的雪山上,

轻声对自己说,我可以! 然后微笑着义



Wa Ara The Champions ■歌手

■も銀

无论最终成功还是失败, 当这首激 昂的歌响起时,相信每一个玩家都会微 笑着享受,这就是挑战,这就是生活。因 为我们就是冠军,我们将奋战到底。从 不会服输,因为我们就是这个世界的冠 军!其实这世上本无胜负,认真去经历、 体会人生,本身就是一场最恢宏、最伟 大的战斗,本身就是胜利!



远都是最好的!

我喜欢

砂棉品 ■ 4. 4

我喜欢就这样靠在你胸膛,我喜欢

没有时间没有方向,我喜欢像这样爱的

好自然。爱的自然中似乎还有那么一种

天旋地转般的感觉,我们在幸福的甜蜜

中开始迷失自我。所有的事情从此变得

简单,简单的如同只用一只鼠标就可以

操作一个人的人生方向。听起来有些可

怕,但我们都喜欢那样的感觉。

■数手 Sunrise, 我喜欢

> 爱情让人靠得太近, 忘了留点余 她。于是……我们本应该静下心来谈 谈, 到底是我的某一项属性值还不够, 还是我无意间错点中了你安排的另外 一个选项,但是……我开始期待天晴, 也许这个雨季还会很长,甚至弥漫整个 夏天,所有的所有都只是也许……坏天 气中,我们应该还能做些什么吧。



月梦

■ 25) T 唐朝 ■专辑

梦川唐朝

怎能忘记你在身旁, 几度欢乐几 度忧伤;怎能忘昔夜月影离合,几多欢 畅几多迷茫。沉睡在月色梦中,残思皆 为幻象,此时此刻不知你在何方。正如 你平日古灵精怪, 今日之结局更让人 大出所料。万分感慨涌在心头, 梦难 醒,念难平。举头望明月,原来你也如



我爱你,再见

■ 数 手 朴树 ■ 复射

曾经,在你说爱我的夜晚,真甜蜜 啊,我爱你到永远。现在,生活在继续, 舞会从来不曾停止,一错再错的这故 事才精彩。感谢你,我的爱人,我曾如 此幸运,有你陪在我身边。尽管今天, 我将要离开那些你曾给我的美好回 忆,但我却永远不会忘记。因为,我爱 你,再见。



姐姐妹妹 站起来 陶品莹

专纸 陶子爱创作

歌曲的意义只在于悦耳动听,内容 本无什么深意,完全女生心态。假如你想 去钻研把握,可以给你忠告,这是不可能 完成的任务。这不人家已经对你了解得 很清楚了吗——十个男人、七个傻、八个 呆、九个坏,才有一个人人爱 我们这 种属于七个、八个范围内的多数派可以 觉悟了,干脆玩玩游戏睡个大觉。



老鼠爱大米 ■歌手

■专辑

理会这是由什么人创作的歌曲, 谁也 更不会在意市面上有多少种演唱版 本,正如她莫名其妙回荡在我们耳边 ·样,我们莫名其妙就开始喜欢了。还 有什么是比"我喜欢"更充分的理由 呢?年青就是这样,爱就爱了,管她老 鼠还是大米,要的就是那么一种冲动。

一支有着古怪名字的歌曲。何必



我一般悲凉。

双截棍 ■歌手 ■专辑

嗯!一个马步向前一记左钩拳右 钩拳,一句惹毛我的人有危险! 哼哼 哈兮!哼哼哈兮!-副街头恐怖分子 的标准扮相,又怎么样,昨天老师还 称赞说我戴着眼镜,外表斯文。没有 哪 种是伪装,在每个不同的世界, 我就是我。



快乐崇拜

圖歌手 A. 問曲 8 源环柏 ■も組

英雄人物、明星大牌集体下岗, 快乐是我们唯一的偶像。为了她, 我们跟随放肆的节奏, 放肆的互 动、放肆的感动, 一切只因我们放 肆的创作。压榨自己的想象力,一 切规则全都靠边站, 我只要我的快 乐。



诺基亚首部百万像素柏照功能的 7610 多媒体娱乐 智能手机, 配备 176×208 分辨率 64K 色超大 TFT 屏幕, 以及最大拍摄 1280×960 像素分辨率、支持 4 倍数码变焦 的 100 万像素 CMOS 摄像头。7610 采用 Symbian 智能手 机操作系统,内建蓝牙、Pop-Port 规格 USB 数据接口,内 置 8MB 用户存储空间并随机附带 64MB RS-MMC 闪 存长扩展(最大支持 512MB), 支持 AVI/RM/MP3 等多 媒体播放、48 和弦铃声支持多种文件格式。 秉承超前易用 科技理念,加上绝对惊艳的造型设计,价值超过 4000 元 的掌上酷玩,你准备用几元钱猎取它?!

以手机短信方式发送竞拍 价格、整数或包括小数点及其后 1位数字)到特服号码8777237(移动) 证数字)到特施号的OTTCOT(核划) 或9877237 (联通用户详见【参与方 式】活动截止时出价最低,且 被一无一者即可為得大礼



掌握 Noxia 7610 的你成为人群中的明 星。48 和弦 /MP3/ARM 等多种格式铃 脑时期也离平粉字牛豆



100万像景高质量摄像头。模配 Nox.s 7610 出色的照片/视频编辑能力,留住摄彩生话瞬间,并通过内置的 GPRS 或蓝牙与奈朋好友无钱分享。



数据接口,配合 Noxia PC 套件,让你 轻易将记录在 RM-MMC 卡内的数字 生活乐趣导出到 PC 端,将美好轻历融



每个人都知道 0 1 元是最低价 9 每个人都有自己的幸运数字! 但要如何 以小搆大、创造机会,抢得最酷玩物?!

如果准备花 10 元来抢宝, 在 10、50、100、200、300 等价格区间选择你 的 10 个幸运数字出价,那就远比傻乎乎的挨个出 0 1、0.2、0.3 ·····要独特 得名, 也将有更大的机会将宝物收入囊中瞭! 发挥你的聪明才智,成为至尊大赢家!



sixxad L . 古
 Noxia 快速人门手册
 Noxia 7610 第三方存储卡参考指南
 Noxia Care 告石服各手册
 Noxia PC 窓件 /Adobe 配窓収用程序光度 (1CD)
 Noxia 7610 增值服务指南



【家游竞拍总动员】(2005年3月号) 将 PC 变为视频娱乐中心的 全功能 AIW 9800SE 黄金版显卡套装

至尊大礼 竟拍赢取价格 浙江昌州 吳玉字 手机号码 1377\*\*\*2446 PowerColor A W 9800SE 萬金饭 16.7<sup>π</sup>!

# 家游竞拍总动员

#### ① 超酷赢家规则

#### 2 参与方式

3. 有效出价: 所出价格中没有任何中

## 4 竞拍时间

#### 5) 画家确定

可同、超出有效价格、机码元; 全得免费

,外地参与中奖者将提供

据奖办法: 收到规信及客服人员通知 奖后,3个工作目内办理报奖平线

# 今长水进街了吗?





# I VEO

会员价 F ¥55 20 部屋は赤原 (1980-2000) 经典遣型的梦幻组合, 绝对超 值收藏住品。平均高约5cm



奇怪, 阵人小樱佐助哪里去了? - -b 笨手笨脚外加起级 懒惰的 YOMI, 只做了 4 个就跑了, 火影的 FANS 们, 你们可干 万不能学它, 拯救主角就靠你们了!





# 邮购价(¥36) 会员价 = ¥32

超 C 造型大夜叉人物手办 高约 5cm 可爱的七宝, 集万千人气的杀生丸大人, 足以激起你最大的占有欲



(¥43) 百分百超值人影收藏 齐集 9 款人物和他们的 殖身法宝。为你的请百分百的回头率



1 ¥ 20 会员价 X16

不锈钢吊牌. 网王标准 R.

青晰明快,时尚前卫,酷感十

# 部期价(¥55) 会员价三 ¥49

高级表面电镀工艺完美再现火影 12 种忍术 手势,进口机芯品质保证 附送的 12 招式秘笈让



## 购价(羊45) 会员价至 羊38

少影、细维、图平三数执门纪念而一举 收纳, 吊坠图案随心接, 永不褪色合金为你



#### 编号:3005 圣斗十项链 邮票价 ¥40.

会员价言 羊35

这条影響 voursever 的項 链是暗身份而缔约象征,也是不 迷们争相收集的好东东 绝对不



# 928 F 736

設牙咧嘴的路飞、搞怪的乌索普、还有气 **咖啡的乔巴还没有让你动心吗**。趁卓洛还没有 砍你赶紧行动!



## 邮购价 ¥32 会员价目

大夜叉周边中的轻典之作, 人物表情细腻 生动,特别加入的七人以中率骨和蛇骨形象,让 特赦产品独具魅力



邮购价(¥38) 会员价 推信火影器编设计 展开就检查贝尼器的管 语,长约40cm.有红绿两款,邮购请,注明颜色



# ₩¥22/条

会员价 = \*20/条 三款可爱的Hellakitty 手链必有 款适合你.A.B.C 你 先脚於, 它, 春秋路



的时代¥20 会员价字 ¥16

正面为酷怒银木叶标志。 反面为人影招牌式 L000. 充分 彩显义影群力



# 14 14 1 × 46

会员价至 ¥42

吉祥喜^、的人影·母者村 标志护身符,是火影迷归装饰 屋子扮眼景车的大宝



## 会员价意 ¥13

真皮材质的人影响带 给 切繁的火影周边带来 丝新 意.男生女生带着它都很能



## 朝旅項链 11111 ¥ 16



## ₩ ¥ 10

木叶标志的坠子配上炫亮 的银色铰链, 造型简单个性



別的好包包、规格 40\*15cm

¥38

我爱罗恐怖的沙之葫芦、COSPLAY 的必选

圣品。日常摆阔的极致武器,打着灯笼也找不

數身后都有磁石可以 可动的海販王人物模型

编号:1014 海贼王 7 款磁吸模型 MITE VAN



## 邮购价(¥30) 会员价三 ¥28

超级大帅哥宇智波解的飞镖袋。可以绑 在手臂上配有长挂绳 规格 18×26cm



# **T¥6/本**

只可惜没有第9期了, 汇款时间 注明需要的是第几期

-年之计在于春. Yomi 为爱游戏爱知识的你准备了最 贴心的礼物。100份价值50元的《详话连篇》英语学习软件 专门为 5 月的前 100 名一次性购物满 100 元的读者准备。 先来先得,可别错过噢!





# 邮助价 ¥32

会员价 = ¥30

虎型文身金属穿环 瑤 出 PP 的低腰裤, 谁能比 HIPHOP 小子酷' 高约 16cm。



## 邮购价(¥35

会员价 = ¥32

正面为黑崎 护半身像, 皮革质 地,含5个卡袋--个钞位--个照片和 一个零钱包、打开规格 26\*11cm。



# 邮购价(¥28

会员价三 ¥26

施洞吗人的學钱包 小蛤、历 经自来也和纲手踩鵒后掠进了 Yomi 的老巢、赶紧来抢!



我最爱无可称

迷宫大探险神秘无限即将开放

哇哇哉~超大宝箱!

表吵, 偶来分赃...



据可靠小道消息 绝代宝藏迷宫 陆续发现ING...

tth.gameflier.com.cn



恶魔的呼唤:黑暗地带 Call of Cthulhus Dark Corners ofthe Earth 类型: AD 开发: Headfirst Productions

发行: Bethesda Softworks 日期:2005年5月1日(国外)



沸点: 地狱之路 Boiling Point: Road to Hell 类型:AC 开发: Deep Shadows 发行: Atari 日期:2005年5月24日(国外)



神奇四侠 Fantastic Four 类型: AC 开发: Beenox 发行: Activision 日期:2005年5月30日(国外)



三角洲特种部队加强版 Delta Force: Xtreme 类型: AC 开发: Novalogic 发行: Novalogic 日期:2005年5月31日(国外)



第九城市

上海盛大

目标软件

梦工厂

新大陆

光通

游戏米果

天纵网络

魔兽世界

梦幻国度

足球经理在线

TO~星钻物语

天骄Ⅱ

侠义道

磁车

封神传说



http://www.wowchina.com http://mland.poptang.com http://www.tj2.com.cn http://www.xiayidao.cn http://www.managerzone.cn to.gamigo.com.cn http://ctr.joyzone.com.cn http://www.nabi.com.cn







新绝代双骄

http://tth.gameflier.com.cn http://dto.online-game.com.cn http://www.ryl.com.cn http://www.tantracn.com http://www.3dxy.cn http://o2iam.9you.com http://www.rxjh.com.cn http://www.sgonline.com.cn



幻想春秋 OL 金山软件 无尽的任务Ⅱ 游戏橘子 轩辕[[飞天历险 北京网星 谱索网络 豆豆秀 传说 OnlineL 锦天科技



无尽的任务 [] 东方版

劲舞团 http://cq.kingsoft.com 科隆Ⅱ http://game.gamania.com.cn/everquestII http://www.swdol2.com.cn 洛奇 http://www.sshock.cn/Sshock/Default.asp 新古龙群侠传

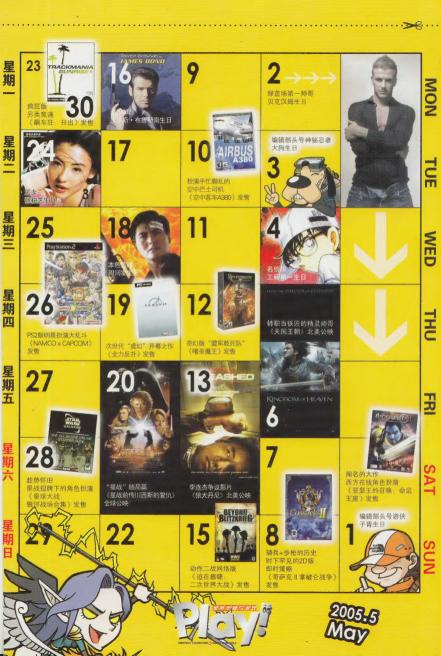
http://www.saga3d.com

久游 久游 世纪天成 91.com 第九城市

快乐西游



http://o2jam.9you.com http://corum2.9you.com http://www.luoqi.com.cn http://gl.91.com/ http://joyxy.the9.com





您的参与是对我们最大的支持 邮编: 100036

地址:北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 号楼 1104 室 家用电脑与游戏。月刊编辑部

2005年5月号 总第129期



家游 FANS 资料夹	杂志点评区	错误猎手	读者票选区 支持、推荐您所喜爱的也验草机或用
6一次填写或有更动请详细正指书写	一、本期杂志总体印象 □非常好 □还不错	请在读刊的同时随乎把下发现的错误,打造更好的家游需要禁!	俗游戏,请发挥热情报出神圣一案!
姓名:	□一般般□不太好□精透了		中 <b>国游戏风云榜</b> 发烧榜。请推荐您正在玩的二款游戏
E.dus:	二、本期最喜爱的文章	页_列行	次次的: 胸性型 拉工作项目 — Many — Many AL
F编:QQ:	页		A
6址:	三、本期阅读最不舒适的版页	页_列行	
- 1	页 不爽之处:	E.	期待榜。您最想玩的三款未上市游戏
		页_列行	
	四、您读完本期杂志所用时间		
会员编号:		页_列行	
. * 告點你用干办本缐计不作碗用	五、您这本杂志的传阅人数为 口自己看 口2-5人 口更多		

